

**AÇÃO**

**PC: DRAGON'S LAIR 2**

# GAMES

SNES

## PAPALÉGUAS

O RIVAL DE SONIC  
COMO MELAR OS  
PLANOS DO COYOTE



EDITORA  
AZUL

MEGA

## STREETS OF RAGE 2



AXEL E BLAZE  
GANHAM DOIS  
NOVOS  
AMIGOS



SNES

## HOME ALONE 2

KEVIN CONTINUA APRONTANDO



MASTER  
UM JOGO PRA QUEM  
TEM FÔLEGO



NÁDIA, UMA  
GAROTA  
BRASILEIRA  
NOS GAMES  
JAPONESES

© TURNER ENTERTAINMENT CO. WMMG

© WARNER BROS

NÃO ORGANIZE SEU  
TEMPO DO JEITO  
QUE VOCÊ ORGANIZA  
SEU QUARTO.

ANOTE TUDO NUMA  
AGENDA TILIBRA.



Snoopy



Garfield



D+



Estudante

A COLEÇÃO DE AGENDAS TILIBRA 93 JÁ ESTÁ À VENDA NAS BOAS PAPELARIAS.

**tilibra**  
Produtos de Papelaria

SNES

## ROAD RUNNER'S DEATH VALLEY RALLY

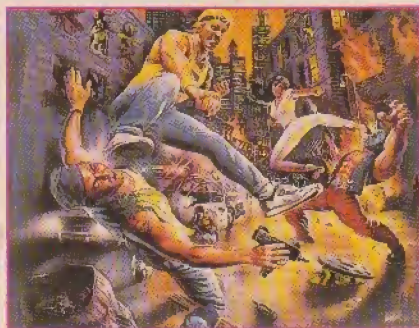


O Coote se estrepa em mil planos inúteis para agarrar o Papaléguas. Um pega-pega com gráficos chocantes para rolar de rir

MEGA

## STREETS OF RAGE 2

Antecipamos os novos personagens e golpes do melhor game de pancadaria da Sega



## MASTER TOM & JERRY: THE MOVIE

O gato e o rato num jogo hard

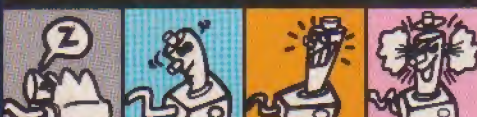
SHOTS

Conheça a brasileira que fez a cabeça dos japoneses em desenho animado e agora em game



NOSSO SELO ESPECIAL PARA OS GAMES NOTA 10

Estas são as cotações para jogos que utilizamos na revista



FRACO REGULAR BOM CHOCANTE

### SUPER NES

Road Runner's (Papaléguas)	8
Harley's Humongous Adventure	10
Home Alone 2 - Lost in New York	12
Wings 2	13
Cosmo Gang	14
Kablooey	14
Zelda 3 / Dicas	15

### MEGA DRIVE

Streets of Rage 2	16
Biohazard Battle	18
Black Hole Assault	20
Smash TV	24
Death Duel	24
Joystick Honey Bee	26
Young Indiana Jones	26
Ayrton Senna's SM GP 2	27

### NINTENDO

Street Challenge	28
Stanley: The Search for Dr. Livingston	29
Dicas	29

### MASTER SYSTEM

Tom & Jerry: The Movie / Dicas	30
--------------------------------	----

### GAME BOY

Super Mario Land 2 - 6 Golden Coins	32
Dicas	32

### GAME GEAR

George Foreman's / Dicas	33
--------------------------	----

### PC

Dragon's Lair 2 - Time Warp	34
Indiana Jones and the Fate of Atlantis	35

### ARCADES

Art of Fighting	36
-----------------	----

### PILOTOS

Christian Zaharic, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima e Tadeu Cerqueira Pereira

SUPER NES	
MEGA	
NINTENDO	
MASTER	
GAME BOY	
GAME GEAR	
PC	
ARCADES	

CARTAS	Você dá o recado	4
SOS	Nossos pilotos tiram suas dúvidas	4
SHOTS	Novidades no mundo dos games	6
TOP TEN	Os dez favoritos da moçada	7
AÇÃO GAMES CLUBE	O seu anúncio	40
PRÓXIMA EDIÇÃO	O que vai rolar no nº 25	42



### AFTER BURNER/SPACE HARRIER 3D (Master)

Há algum truque para Continues infinitos em After Burner e Space Harrier 3D?

**GERALDO PEREIRA ALQUILANO,**  
São Paulo, SP

*Vamos lá, Geraldo. Para ter Continues infinitos no After Burner, aperte cem vezes (isso mesmo, 100 vezes) a tecla Pause na tela de apresentação. Depois, a cada Game Over aperte ↑, 1 e 2 ao mesmo tempo. No Space Harrier, sempre que levar um Game Over, aperte 2, 1, 2, 1, 1, no joystick 1. Você ganha mais 3 vidas. Divirta-se!*

### CONTRA (NES)

Vocês têm alguma dica para começar com mais vidas ou outra qualquer deste jogo?

**LEONARDO ALVES GOUVEIA**  
Rio de Janeiro, RJ

Preciso de vidas infinitas e Continues para os jogos Contra, Castlevania e Jackal.  
**MÁRCIO TERNUS**  
Novo Hamburgo, RS

*Caros Leonardo e Márcio, aqui vai uma dica animal: para começar Contra com 30 vidas em vez de 3, dispare este comando: ↑↑,*

*↓↓, ←, →, ←, →, e aperte B,A e Start. Para os outros dois jogos, infelizmente, não conhecemos nenhum truque.*

### AYRTON SENNA'S SUPER MONACO GP 2 (Mega)

Quantas vezes é preciso vencer este jogo? Já fui campeão 6 vezes com a equipe Madonna e o jogo sempre recomeça.

**ALEXANDRE HENRIQUE FIALHO**  
Canoas, RS

*Você desistiu cedo demais, Alexandre. É preciso vencer 8 temporadas para ver o final.*

### MEGA MAN 2 (NES)

Preciso de ajuda: qual o código que me leva direto ao próprio Dr. Willy?

**RENATO BARRANULFO ANDRIAN**  
Franca, SP

*A sua salvação existe, Renato. Anote aí essa seqüência esperta:*

*A1, B2, B4, C1, C5, D1, D3, E3, E5*

### THE SIMPSONS (NES)

Gostaria de saber se os jogos dos Simpsons 1 e 2 têm Continues?

**CARLOS ALEXANDRE ANDREOTTI**  
Campinas, SP

*Não têm não, Carlos. É só na raça mesmo. Mas se você quer debulhar todas, dá uma olhadinha nas edições nº 3 e 16, onde a gente deu os dois jogos até o fim. Falou?*

### BATTLETOADS (NES)

Ajudem-me a passar a fase The Gargantua. Não consigo passar da 3ª etapa. O ratão corre muito e é praticamente impossível passar. Vocês conhecem alguma manha?

**GIBRAN O. SILVA**  
Rio Claro, RJ

Só tem um jeito, Gibran: prenda o ratão num canto. Ele vai ficar pulando e você desce o pau enquanto ele estiver no ar. Não o deixe tocar o chão, senão bau bau!

### STREET FIGHTER 2 (SNES)

Preciso de socorro. Estava jogando com o Ken e consegui soltar a magia de fogo, mas agora não consigo mais. E como eu faço para paralisar o Guile no jogo?

**LEANDRO DOS SANTOS DE MELO,**  
São Paulo, SP

Leandro, às vezes a magia do Ryu e do Ken mudam da cor azul para vermelha. É aleatório e para nós isto tem mais cara de defeito do que um lance do game. Quanto ao Guile, vencer o cara não é fácil. Tente lutar com a Chun Li e, se não der pé, só lutando com ele mesmo (Guile vs. Guile).

### PHELIOS (Mega)

Quero uma dica para destruir o último monstro, Tifon, pois já acertei 118 espadadas nele com a espada Phelios e nada!

**ANTÔNIO SÍLVIO TEIXEIRA DOS SANTOS**  
Itapipoca, CE

Não adianta dar espadadas de montão, Antônio. Fique apertando o botão de tiro até carregar o poder da espada e só então ataque. Estes golpes é que valem.

### SUPER MARIO WORLD (SNES)

Há algum Switch Palace além do yellow, do green e do blue? Onde está? E como abrir caminho para a entrada da Star Road da ilha?

**RAFAEL LIMA MOREIRA**  
Rio de Janeiro, RJ

*Existe sim, Rafael. É o Red Switch Palace (palácio vermelho) e a entrada fica em Vanilla Dome 2. Para pegar a Star Road da ilha, faça o seguinte: primeiro vá até a Cheese Bridge Area e de lá para Soda Lake e daí para a ilha da estrela. OK?*

Como faço para passar da Chocolate Island 3 para a próxima fase?

**FÁBIO SASSAK TAKAYAMA**  
São Paulo, SP

*Ao chegar ao final de Chocolate Island 3, não pule direto na barrinha do final de fase, como você está acostumado a fazer sempre; espere que o seu elevador giratório chegue ao alto e pule por cima do portão final. Depois, vá voando até o outro portão. De quebra, você ganha três vidinhas no caminho.*

## CARTAS



**SOS/CARTAS Av. Nações Unidas, 5777, 3º andar - São Paulo, SP - cep 05479-900**

### DECEPÇÃO

Considero esta revista bastante imparcial na briga entre Sega e Nintendo. Por isso mesmo, sinto-me à vontade para confessar minha decepção com os jogos de Super NES que conheci: Super Mario World, F-Zero, Castlevania 4, Final Fantasy, Home Alone, Populous e outros. Achei os jogos de Super NES inferiores aos do Mega. Agora, uma dúvida: como a Sega pode faturar menos que a Nintendo se é a líder no mercado de 16 bits, e ainda por cima produz arcades?

**EDUARDO L. RESENDE**  
Belo Horizonte, MG

*Numa revista que fala de muitos sistemas, como a nossa, a imparcialidade é fundamental para o tratamento dos jogos. Nossos comentários são feitos com muita objetividade, sinceridade e conhecimento técnico, sem papofurado nem "puxa-saquismo". É muito bom saber que nossos leitores aprovam esta postura. A Nintendo faturou mais do que a Sega, até agora, porque a quantidade de videogames de 8 bits (inclusive portáteis) que ela vendeu é pelo menos 10 vezes maior que a da concorrente. A liderança do mercado de 16 bits, até o final do ano passado, era da Sega.*

*Mas com sinceridade, Eduardo, achamos que a Nintendo vai chegar junto este ano. Já a fabricação de arcades é muito importante e lucrativa para a Sega, mas nesse mercado é impossível vender milhões de máquinas - como acontece com os videogames. Assim, o faturamento acaba sendo menor, mesmo com o alto preço de cada máquina de arcade.*

### FINAL FIGHT

Adoro este jogo e gostaria de saber se ele será lançado para o Mega.

**MICHEL C. DA SILVA**  
Sarandi, PR

*Final Fight vai sair em breve para Mega Drive, só que em CD. Para jogá-lo, você vai precisar de um Mega CD.*

### TILT

Toda vez que jogo Golden Axe no meu Master, só consigo chegar até a primeira espadada. Aí o game volta para o começo e acontece tudo de novo. Será que é tilt?

**EDUARDO VIEIRA**  
Pelotas, RS

*Sem dúvida, Eduardo seu cartucho está com defeito. Onde você comprou? Troque por outro.*

# GAME GENIE

**SUPER PODERES PARA SEUS CARTUCHOS**

COMPATÍVEL COM  
TODOS OS CONSOLES  
DO SISTEMA NINTENDO.  
OPERA COM  
CARTUCHOS DE  
72 PINOS.



O GAME GENIE é um potencializador de jogos, que oferece super poderes para seus cartuchos, possibilitando a alteração das principais características dos jogos, através de efeitos especiais. O GAME GENIE possibilita:



- ▶ INICIAR O JOGO NA FASE QUE DESEJAR
- ▶ VIDAS INFINITAS
- ▶ MAIS PODER
- ▶ MAIOR VELOCIDADE
- ▶ MAIS ARMAS
- ▶ SALTOS MAIS ALTOS
- ▶ SEGURAR COM MAIS FORÇA



- ▶ Acompanha Manual com instruções para mais de 300 jogos
- ▶ A tela de Códigos aparece no início de cada jogo e através do joystick você aciona a senha desejada
- ▶ As alterações provocadas pelo GAME GENIE não são permanentes e desaparecem quando você desliga o jogo
- ▶ O desempenho do GAME GENIE depende da qualidade dos cartuchos que você utiliza

**TIRA TEIMA**  
**C.P. 2377 CEP 01060-970**

Colocamos um número de caixa postal à sua disposição, para o esclarecimento de quaisquer dúvidas. Escreva pra gente.





# NOVOS JOGOS DA GALERA JAPONESA

Um game com uma brasileira, um recordista de Mega CD e novidades para o Super Famicom

MOA SHIRO SAMA  
ESPIÃO INTERNACIONAL

## NÁDIA, UMA GATA BRASILEIRA NO JAPÃO



Uma linda morena de corpo escultural está deixando os japoneses de olhos arregalados. Ela é Nádía, uma brasileira de olhos verdes que esbanja charme numa adventure em CD ROM para o PC Engine. Inspirada em uma garota brasileira de verdade (e, por sinal, chamada Nádía), a personagem pintou pela primeira vez no Japão em um desenho animado.

Além de bonita, a garota é inteligente e até poliglota – fala três línguas. A história do jogo começa quando um rapaz chamado Jean encontra Nádía num circo em Paris. Ele fica hipnotizado pelo charme da moça e começa a segui-la até descobrir o grande segredo que a envolve. Nádía é a herdeira de um preciosíssimo metal africano e, por causa disso, começa a ser ameaçada por bandidos.

Produzido pela Masnya, o jogo vendeu tão bem que já se começa a pensar numa continuação da história, que tem uma trilha sonora fantástica. Quem tiver curiosidade em conhecer Nádía vai gostar, pois tanto o desenho quanto o jogo falam muito bem do Brasil. Pois é: a imagem do povo brasileiro lá fora não é tão ruim quanto certas pessoas pensam...

## STREET FIGHTER 2: CHAMPION EDITION À VISTA

Você que é fã do *Street Fighter 2* deve estar realizado. A cada edição há uma novidade pra contar sobre este jogo. O que rola atualmente no Japão é que vai mesmo sair uma versão de *SF2 - Champion Edition* para Super Famicom, com direito a jogar com dois personagens iguais e também os chefes. Inicialmente, o lançamento está previsto para fevereiro de 1993. A notícia ainda não é oficial, mas praticamente derruba o boato de que a versão atual de *SF2* tem o tal truque para se jogar com Bison, Vega, Sagat e Balrog.

Pensando bem, tudo isso foi um golpe de mestre da Capcom. Primeiro ela lança o jogo. Pouco depois, revela o truque para jogar com dois personagens iguais e deixa todo mundo crente que vai pintar o truque para jogar com os chefes. Os gamemaniacos ficam alucinados. Pinta um montão de boatos e até gente que jura ter o código para jogar com os chefes. Mas do truque, pelo menos até agora não se viu nem sombra.

Aí as revistas japonesas divulgam que a Capcom vai lançar um cartucho 100% *Champion Edition*, sem truques. E, é claro, todo mundo desencana do código para jogar com os chefes e fica babando com a nova versão. A Capcom ainda está fazendo um cerco doce, questionando-se: "Será que o consumidor está a fim de comprar *SF2 - Champion Edition*?" Que dúvida. A empresa armou direitinho, vai faturar milhões de dólares nesta. E digo mais: logo depois virá *SF3*, *SF4* e sabe-se lá quantas versões mais. Afinal, um dos grandes sucessos da softwarehouse – *Mega Man* – já está na quinta versão.



## SUPER FAMILCOM TERÁ FINAL FANTASY 5

Se você curte games RPG, espere só até conhecer a novidade que vai sair no Japão neste final de ano. *Final Fantasy 5*, para Super Famicom, promete ser o RPG mais difícil da série. Tão difícil e enroscado que foram necessárias 12 pessoas para criar a história.

Mas as promessas do jogo não ficam só nisso, não: com 16 Mega de memória, o novo RPG trará a novidade da visão horizontal. Em vez de enxergar o jogo de cima, como se estivesse num helicóptero (na perspectiva clássica dos RPGs), o jogador verá o mundo de *Final Fantasy 5* tal como as pistas de *F-Zero*.

Imagine-se andando entre os castelos, ruínas e monstros nesta perspectiva horizontal. Vai ser demais! Está pintando aí um futuro estouro de vendas, destes que vão formar as maiores filas nas portas das lojas. Já vi tudo.

S  
H  
O  
T  
S



## LUNAR, O CAMPEÃO DO MEGA CD

Durante muito tempo, nenhum jogo foi capaz de ameaçar o reinado de *Mickey Mouse - Castle of Illusion*, o campeão absoluto de vendas para o Mega Drive no Japão. Nem *Sonic the Hedgehog*. Até que apareceu *Lunar*, um RPG para o Mega CD que evaporou das lojas japonesas em apenas dois dias.

O que o jogo tem de mais chamativo são os gráficos, incrivelmente bonitos, movimentados e coloridos. Aliás, ele utiliza quase todas as cores disponíveis no Mega Drive, combinando-as em tons degradê... um arraso. A equipe que o produziu foi até premiada pelo presidente da Sega com um diploma de honra, vejam só.

*Lunar* é o nome de uma garotinha cuja família guarda uma poderosa espada. Somente com esta arma pode-se ter alguma chance contra o ditador que está tentando dividir o reino de Althena. O herói da história chama-se Areso, que conta com a ajuda de um dragão para localizar a famosa espada. Bom, como os japoneses não dormem no ponto, pra variar já estão pensando numa nova versão para a saga de *Lunar*. E num desenho animado para a TV também, é claro.

## MEGA TERÁ A QUARTA VERSÃO DE PHANTASY STAR

Se você é um fã do Mega e ficou secretamente mordido de inveja do "RPGzaço" que vai sair para o Super Famicom, relaxe. Vem aí *Phantasy Star 4*. As revistas japonesas ainda não divulgaram o enredo do jogo – que ainda é segredo – mas já se sabe que a nova versão não terá o tradicional ambiente medieval. Desta vez, o lance vai rolar numa terra futurista. Os personagens principais serão três homens e uma mulher. A Sega já começou a atirar o interesse da galera, anunciando que o jogo terá efeitos gráficos sofisticados. E que sua apresentação será a melhor possível para um jogo em cartucho. O lançamento está previsto para fevereiro próximo. Poucos meses depois, a Sega pretende lançar também a versão em CD ROM.

S  
H  
O  
T  
S

# TOP TEN

## Dica

SE VOCÊ NÃO QUISER RECOR-TAR A SUA REVISTA, MANDE XEROX DO CUPOM

### TOP TEN - AÇÃO GAMES

Av. Nações Unidas, 5777, 2º andar, CEP 05479-900

#### MODELO / CONSOLE

- |  |  |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> MASTER SYSTEM | <input type="checkbox"/> SUPER NES   |
| <input type="checkbox"/> MEGA DRIVE    | <input type="checkbox"/> COMPATÍVEIS   |
| <input type="checkbox"/> GAME GEAR     | NINTENDO (Phantom System, Hi-Top Game, Dynavision 2 e 3, Bit System, Super Charger e Geniecom) |
| <input type="checkbox"/> GAME BOY      |  |

NOME DO JOGO \_\_\_\_\_

Nome \_\_\_\_\_  
 Endereço \_\_\_\_\_  
 Bairro \_\_\_\_\_ CEP \_\_\_\_\_  
 Cidade \_\_\_\_\_  
 Data de Nascimento \_\_\_\_\_  
 Telefone \_\_\_\_\_

Este é o ranking dos games preferidos dos leitores em novembro. As novidades são a entrada do barrigudo Chuck Rock e do complexo Desert Strike (que debulhamos na edição nº21). *Phantasy Star* reaparece como lanterninha.

- 1 - STREET FIGHTER 2/Super NES
- 2 - SONIC/ Mega Drive
- 3 - SONIC/ Master System
- 4 - SUPER MARIO 3/ Nintendo
- 5 - TAZ-MANIA/ Mega Drive
- 6 - DESERT STRIKE/ Mega Drive
- 7 - CHUCK ROCK/ Mega Drive
- 8 - TARTARUGAS NINJA 3/ Nintendo
- 9 - ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD/ Master System
- 10 - PHANTASY STAR - Master System

PARA PARTICIPAR, PREENCHA ESTE CUPOM E MANDE PARA O NOSSO ENDEREÇO



ROAD RUNNER'S DEATH VALLEY RALLY / Sunsoft

Ação	1 jogador	8 Mega	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO



ROAD RUNNER'S  
**Death Valley Rally**



**Planos infalíveis**

Papalégua passa o jogo todo escapando dos planos "infalíveis" do Coyote. O faminto perseguidor aparece de patins, foguete, balão, guindaste e com um montão de tranqueiras para capturar sua veloz caça. Mas se Papalégua consegue se safar das armadilhas de cada estágio, quem dança mesmo é o Coyote, esborrachando-se na montanha, caindo precipício abaixo ou explodindo junto com alguma engenhoca.

O título de "herói mais rápido do videogame" já não é mais exclusividade de Sonic. A Nintendo acaba de contratar um personagem capaz de atravessar a tela como uma bala de canhão, dar saltos quilométricos e subir rampas no maior gás. Ele é ninguém menos que Road Runner, o famoso Papalégua dos desenhos animados, estreando num jogo engraçadíssimo. Agora, cara, o jogo é difícil pacas. Um dos mais animais dos últimos tempos. Nosso piloto loio gastou as pontas dos dedos para mostrá-lo até o final para você.

**VOCÊ VAI RACHAR O BICO COM AS CENAS DO AZARADO COYOTE NO FINAL DE CADA ESTÁGIO**



O jogo tem as cenas mais engraçadas dos desenhos: Coyote despencando no precipício...



... sendo enterrado no chão pelo peso de seu própria guindaste...



...ou todo chamuscado com a explosão de sua própria bomba. Até o nariz dele cai!

**DICAS LIGEIRAS**

- ★ O TURBO SÓ FUNCIONA QUANDO PAPALÉGUAS JÁ ESTÁ CORRENDO. USE-O PARA SUBIDAS VERTICAIS E PARA ATROPELAR QUALQUER COISA
- ★ ECONOMIZE O TURBO. NUMA SUBIDA RADICAL, APORTE-O AOS POQUINHOS, APROVEITANDO O IMPULSO AO MÁXIMO
- ★ USE A BICADA PARA ELIMINAR OS INIMIGOS, ABRIR AS CAIXINHAS DE ITENS E COMER O ALPISTE
- ★ A DERRAPADA QUE PAPALÉGUAS DÁ AO FREAR TAMBÉM ELIMINA INIMIGOS

**TIRE UM SARRO DO COYOTE**

Apertando o L, Papalégua dispara seu famoso Beep! Beep! Pressionando R, ele mostra a língua. E quando você usar L + ↑, ele dá um pulinho e diz **BEEP! BEEP!**



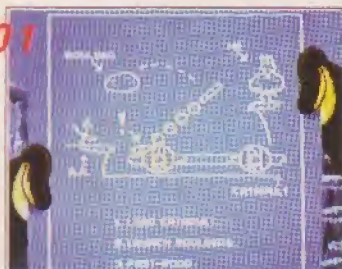
**ITEMS**

<b>BIRD SEED</b> Bird Seed É o alpiste de Papalégua, que recarrega seu medidor de turbo	<b>Escudo</b> Dá invulnerabilidade temporária	<b>Carinha</b> Vida extra
<b>Relógio</b> Paralisa os inimigos por um tempo	<b>Coração</b> Recarrega o medidor de energia	<b>Bandeira</b> Marca a tela e acumula bônus



**Catapulta de pedras**

**PLANO 1**



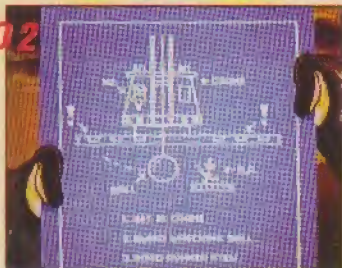
Proteja-se das pedras nesta plataforma. Depois que passar a pedra mais baixa...



Corra para a máquina e bique esta pontinha. Repita a operação várias vezes

**Guindaste**

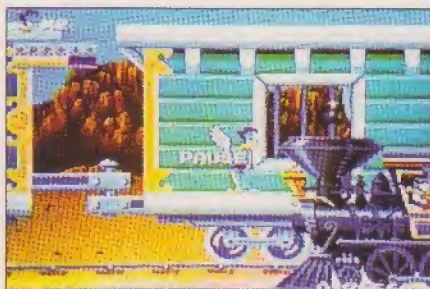
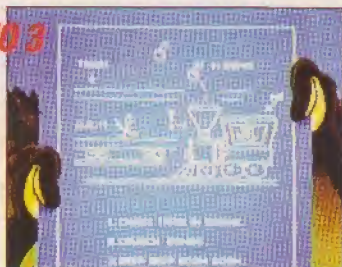
**PLANO 2**



Papeléguas tem de bicar os seis quadrinhos dos trilhos até parar as engrenagens em seu interior. Detalhe: com o turbo, ele pode cruzar a frente do guindaste

**Maria-fumaça atiradora de bombas**

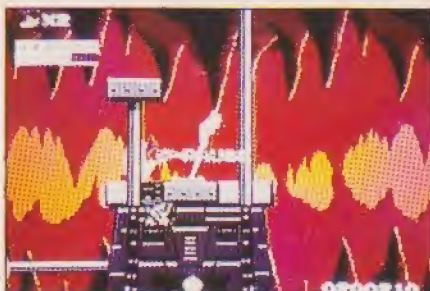
**PLANO 3**



O lance é esperar as bombas caírem e, com bicadas, jogá-las dentro da chaminé do trem. É um trampo animal

**Máquina perfuradora**

**PLANO 4**



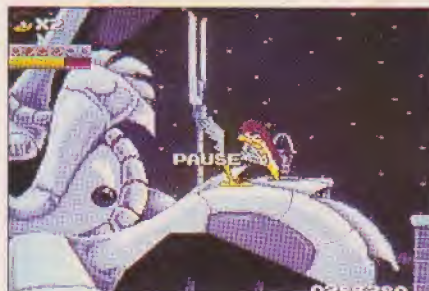
Suba no topo desta engenhoca saltando no eixo das brocas. Mas cuidado com as pontas! Lá em cima, você tem de bicar os quatro quadrinhos perto dos pistões. Bique até as engrenagens pararem de funcionar.

**Robô coyote**

**PLANO 5**



Espera a cara do robô aparecer inteira na tela. Suba pelo pescoço dele até a plataforma e bique o soquete, fazendo a lâmpada cair



Depois, bique as quatro maquininhas iguais a esta. Duas estão sobre as bochechas e as outras duas estão sobre as orelhas. Dá um trabalhão, mas compensa pacas ver o final engraçadíssimo que o espera. That's All, Folks!

**AS BANDEIRAS DE CADA FASE**

FASE	ROXAS	VERMELHAS	TOTAL
1	1	1	12
2	1	1	12
3	2	1	14
4	2	1	15
5	1	1	9
6	2	1	12
7	1	1	12
8	1	1	12
9	1	2	12
10	2	3	16
11	2	2	16
12	1	2	16
13	1	2	16
14	1	2	16
15	1	1	16

- DUAS BANDEIRAS ROXAS DÃO UMA VIDA E DUAS BANDEIRAS VERMELHAS DÃO UM CONTINUE
- QUANTO MAIS BANDEIRAS VOCÊ PEGAR, MAIS PONTOS ACUMULARÁ. A CADA 200 MIL PONTOS VOCÊ GANHA UMA VIDA EXTRA



AÇÃO

# HARLEY'S HUMONGOUS Adventure



Harley é um daqueles jovens gênios que inventam mil engenhocas no laboratório da escola. Um dia, após chegar de um vôo com seus foguetes retropropulsores à la Rocketeer, Harley sofre um acidente de laboratório e é encolhido ao tamanho de um mosquito. A única solução é catar os pedacinhos da máquina encolhedora que provocou o acidente e tentar remontá-la. Qualquer semelhança com o filme Querida, encolhi as crianças não é mera coincidência.

## Vida de nanico

Ponto positivo para os gráfico e conceito do jogo, que são bastante criativos. A maioria das fases é do tipo labirinto. Você deve fuçá-las muito bem até encontrar um dos pedaços da máquina, o que também fará você mudar de estágio. Vasculhar os recantos da biblioteca e do laboratório, entrar na tubulação do banheiro e até num formigueiro são algumas das coisas que você terá de fazer. Ao passar por estes locais, o cientista tem de livrar-se da companhia dos detestáveis insetos mutantes que ameaçam sua vida de nanico.

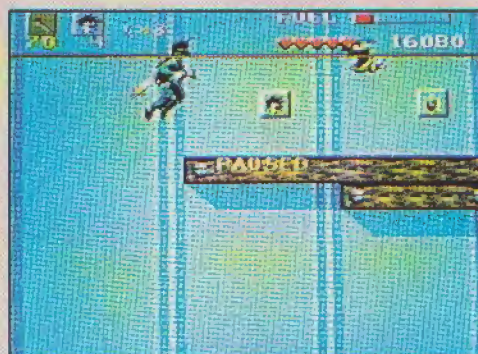
## MACETES PARA ALGUMAS FASES



Logo na primeira fase, você só tem 45 segundos para apanhar o máximo de itens que puder. Carregue seu foguete e vá por cima até o canto direito da tela: há uma vida dando sopa



Na etapa Closet, bem no canto superior esquerdo da tela, você pode passar por trás da caixa de papelão e seguir pela esquerda, encontrando um bom punhado de itens



Na etapa Kitchen, caia pelo vão à esquerda da campainha que marca a metade da tela. Entre no primeiro buraco à esquerda, pegue o combustível e saia voando de volta ao início da fase. Bem lá em cima você acha outra vida extra



O chefe é sempre o mesmo. Em sua primeira aparição, descarregue seu arsenal de armas nas patas do bicho e mande-o passar outra hora

### HARLEY'S HUMONGOUS Electronic Arts

Ação 4 Mega

1 ou 2 jogadores



GRÁFICO



SOM



DESAFIO



DIVERSÃO

## ITENS, ARMAS E ACESSÓRIOS



**Free Dude (vida extra)** - Há muitas em todo o jogo mas você não pode acumular mais do que nove



**Marble (bola de gude)** - Quando cai no chão, a bola pinga algumas vezes e leva junto os inimigos

**Air (ar)** - Recarrega seu fôlego quando debaixo d'água

**Fuel (combustível)** - Abastece o tanque de seu foguete



**Shrinker part (peça da encolhedora)** - Item que você deve apanhar no final de cada estágio



**Nail (prego)** - É a arma mais rápida de todas

**Rubber Band (elástico)** - Segundo tipo de arma. Ricocheteia várias vezes

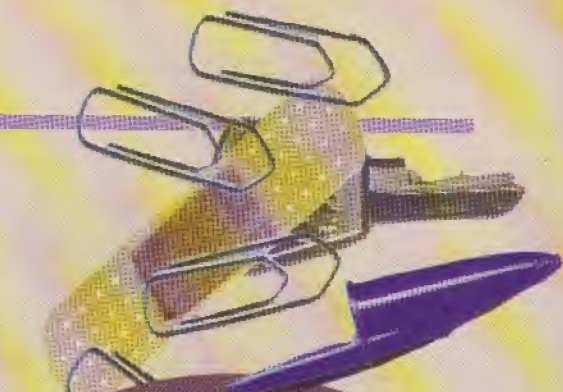
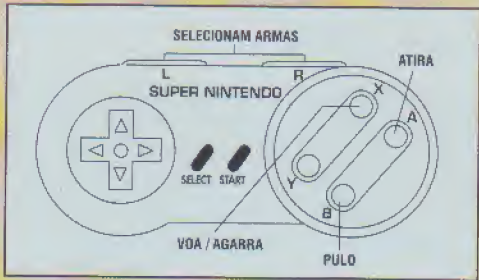


SUPER NES



Procure uma vida extra nos tortuosos encanamentos da fase Bathroom. E não se esqueça de usar a habilidade de escalar paredes para explorar melhor a fase

Para atirar para cima, aperte ↑ + A, com qualquer arma



**QUANDO NÃO HÁ COMBUSTÍVEL NO SEU FOGUETE, O COMANDO X FAZ HARLEY ESCALAR ALGUMAS PAREDES**



Para explorar os céus da tela Bathroom, pegue uma nave carona na bolha de sabão. Basta andar rapidamente sobre o sabonete até a bolha se formar. Durante a subida, não encoste nas bolhinhas menores



O mais difícil do estágio Harley's Room 2 é a saída. Você tem de apanhar todo o combustível que puder e sair voando para o alto e à direita



Back Yards: fique ligado na saída desta fase, hein? Ela está dentro desta casinha. Basta entrar para passar ao próximo estágio



Agora, uma dica para você acumular vidas na Library 2. Primeiro entre no corredor das gavetas, vá até o fundo e pegue uma vida extra. Quatro prateleiras acima há outra vida. Aí é só jogar-se num buraco qualquer, lucrando uma vida, e repetir a truque várias vezes



Em sua segunda tentativa, o chefe aparece com uma mola para pular mais alto. Detone primeiro a pata que atira a serra, de preferência por trás. Depois atire diretamente nos olhos dele



O insistente chefe vai encará-lo só mais esta vez. Não se assuste com o canhão no alto de sua cabeça. Basta ficar neste lugarzinho estratégico, pulando sempre na frente do inimigo e atirando com suas armas. Não perca o ritmo dos saltos, senão o chefe muda de padrão e você dança. Depois dessa, Harley estará pronto para voltar ao normal



**Nut (porca)** - A cada 100 porquinhas apanhadas, você ganha uma vida

**Bug Spray (inseticida)** - Este item dá invulnerabilidade temporária contra os insetos

**Firecracker (dinamite)** - Arma de efeito retardado, só funciona quando o inimigo está encurralado

**Health (saúde)** - Estes corações recarregam seu medidor de energia

**Track (carretel)** - Funciona como arma. Quando bate nas paredes ou chão, ricocheteia algumas vezes

**Parachute (pára-quadras)** - Com ele, você pode cair de grandes alturas sem se machucar



# HOME ALONE 2

## LOST IN NEW YORK

Oh, no! O endiabrado Kevin McCallister está de novo metido em apuros. Desta vez, ele perdeu-se de seus pais em plena e selvagem New York. Não só os conhecidos bandidos Harry e Marv estão atrás dele, como também todo o pessoal do hotel onde a família McCallister está hospedada. O filme Home Alone 2 está chegando este mês aos cinemas brasileiros, mas desde novembro o jogo já está nas locadoras. Divirta-se!





### Diferenças

Na versão anterior do jogo, Kevin tinha de percorrer os cômodos de sua casa recolhendo os objetos de valor. Nesta, o objetivo é reencontrar a família e os itens encontrados apenas beneficiam o personagem de alguma forma. As armas estão diferentes e Kevin ganhou um movimento inédito: é o escorregão de joelhos, capaz de livrá-lo de alguns obstáculos.

### MOVIMENTOS

- Correr - ← e →
- Escorregar de joelhos - ↓ enquanto corre
- Abrir porta - ↑ de frente para a porta
- Chamar elevador - X de frente para o botão
- Pular - A
- Atirar - B
- Selecionar arma - Select

### ARMAS

	Imobiliza os inimigos
	Elimina o adversário com dois tiros seguidos e rápidos
	Derruba todos os inimigos que atingir de uma vez
	Derruba a maioria dos inimigos

### HOME ALONE 2 - T-HQ

Aventura 1 jogador

			
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

### No Hotel

Logo à esquerda da entrada, no lustre acima do cinzeiro, você encontra uma pomba. Com o poder da cambalhota, pode-se despachar quase tudo – menos o recepcionista do hotel (uniforme cinza), o dono da banca de jornais e o aspirador. Use o escorregão para livrar-se das malas. Depois de vasculhar todo o andar, o botão do elevador ficará piscando. De frente para ele, aperte X até o elevador pintar. Pegue-o e explore os andares superiores. Depois, tome o elevador de serviço até a cozinha.



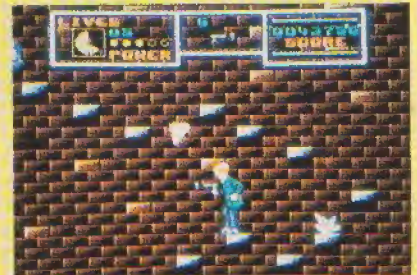
Use os escorregões de joelhos na luta contra o chefe da cozinha

### Ruas de New York

Do teto da casa do tio, Kevin alcança as perigosas ruas de New York, o último estágio do jogo. Está repleto de inimigos e esquisitices, como tampas de bueiro que flutuam no ar. Seu objetivo é alcançar o topo da árvore de Natal no Rockefeller Center. Ao chegar lá, pule na estrela para chamar a Pigeon Lady, uma espécie de fada que ajuda Kevin a livrar-se dos bandidos. Aperte Y para ela aparecer e divirta-se com o final, que é todo seu.

### No Central Park

Andar neste parque à noite não é um programa apropriado para garotos perdidos. Cães, ratos e até punks tentam barrar Kevin. Mas o pior mesmo são os ladrões que saem dos arbustos: passe escorregando na frente deles.



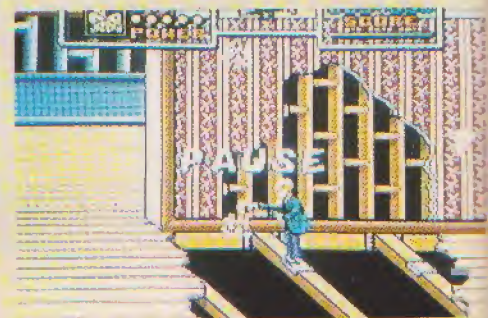
Escale o paredão pulando nas saliências. Os pés de Kevin devem apoiar-se bem na pontinha



Escape dos galhos atirados pelos pombos e não mexa com o mendigo. Toda vez que ele for para trás, vá junto

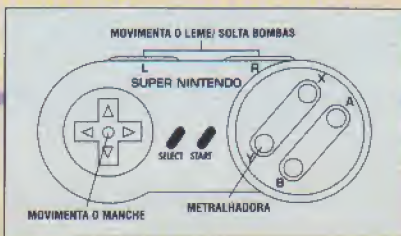
### Casa do Tio

Nesta casa de quatro andares, basta colocar o Direcional para cima em frente à escada para subir ao pavimento seguinte. Seu objetivo é encontrar as chaves correspondentes a cada porta, combinando os símbolos, e assim completar a fase. Fique ligado: os buracos no chão e nas paredes são passagens para os andares de baixo. Para livrar-se temporariamente de Harry e Marv, use as armas.



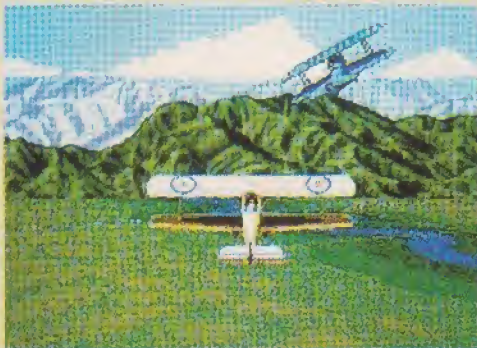
Para alcançar a plataforma e pegar a primeira chave, no porão, você tem de cair nesse buraco do quarto andar

**AÇÃO**



**Missões de combate**

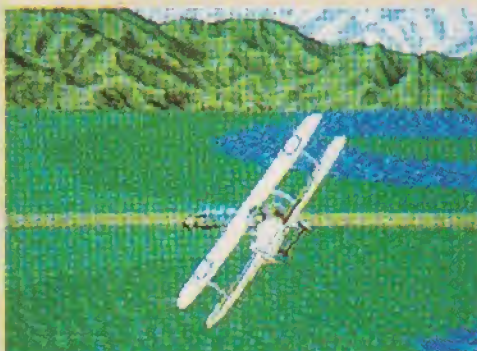
A cada nova missão deste tipo, você enfrenta mais aviões inimigos. Não fique virando prá lá e pra cá, senão você se perde e pode ser pego de surpresa. Com apenas um tiro do inimigo ou um esbarrão de asas seu avião já cai. Use o R e L para acionar o leme. Usando o leme e o manche ao mesmo tempo, a curva do avião será mais fechada.



A metralhadora não tem mira. Dirija os tiros ao encontro do inimigo

**Missões de bombardeio - Alvo em movimento**

Seu alvo aqui pode ser um caminhão carregado de munição ou um tanque. Numa operação bastante rápida, você de que localizá-lo e, num vôo rasante, disparar a metralhadora. Assim que você avistar o veículo, siga reto em sua direção e já vá atirando.



Para localizar o alvo com mais facilidade, procure sobrevoar a estrada

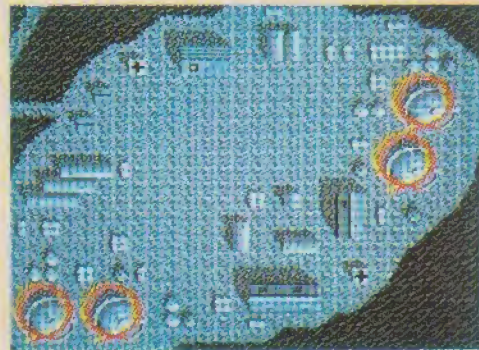
**WINGS 2 / Namco**

Ação 1 jogador

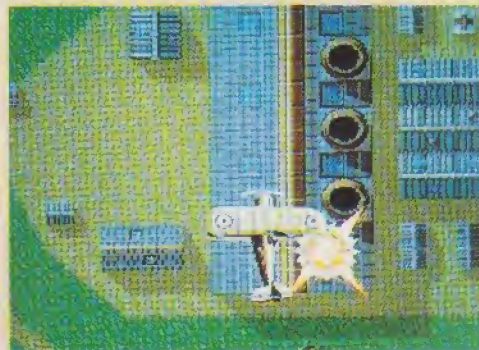
**GRÁFICO SOM DESAFIO DIVERSÃO**

**Missões de bombardeio - Alvo parado**

Aqui você vai explodir depósitos de munição, refinarias e outros pontos estratégicos. Quando houver artilharia de terra no meio do caminho, aumente a altitude do vôo para escapar. Quando você pressentir a aproximação do alvo, baixe a altitude e comece a descarregar as bombas. Nestas missões, o R e L disparam bombas.



Antes de cada missão, o jogo mostra o mapa da região a ser atacada. Escolha pontos de referência para não se perder

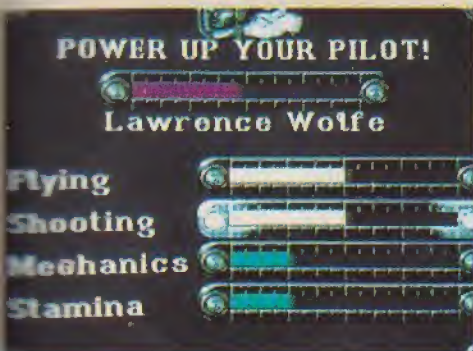


Uma boa técnica é mergulhar sobre o alvo e soltar bombas. Com isso, você aumenta a precisão do ataque

que mais marcou a Primeira Guerra Mundial (1914-1919) foram os heróis pilotos e seus aviões. Barão Vermelho, a grande lenda da aviação militar, foi desta época. E são também desta época os aviões de Wings 2, um jogo de ação, habilidade e manobras delicadas. Em vinte missões, você vai bombardear alvos terrestres parados e em movimento, ou ainda participar de batalhas aéreas contra uma esquadilha de inimigos. As missões são curtas e nada fáceis de se concluir.

**Pilotos**

A única coisa que dá para escolher no jogo são os cinco pilotos, sendo que cada um tem seu ponto forte. Se o piloto morrer ou falhar três vezes na mesma missão, você será obrigado a pegar outro. Cuidado para não desmontar a esquadilha inteira, pois quando o último piloto dançar vai dar Game Over. Em compensação, quando o piloto tem sucesso numa missão, recebe uma promoção e reforços nas capacidades de pilotagem (Flying), pontaria (Shooting), potência do motor (Mechanics) e resistência (Stamina).



Quem é quem define como as habilidades do piloto são reforçadas

**Pilotos**

- Marcel LeBlank:** Sua maior habilidade é a perseguição
- Sean Neaboney:** Com ele, um teco-teco vira jato
- John Heargraves:** É o piloto mais durão da esquadilha
- Charlie Dexter:** Manobra como ninguém
- Lawrence Wolfe:** Tem a melhor pontaria

**PASSWORDS**

Missão 4	c!6bmHCjhtHM
Missão 5	BV!wv!HLQOCMP
Missão 6	T!LRLR!wC7!BK!
Missão 7	Bt!jGX!dGLZST
Missão 8	sBV70wWYGBB
Missão 9	CG!YPDM4!V!GI!
Missão 10	hV00jG4BH!3
Missão 11	!7zGW7R6xmB!2
Missão 12	!!4Tb!JGPMdvs!h
Missão 13	G!!dPNG1BQFD6
Missão 14	ChD8ZCDcsW!G
Missão 15	NHQCKwblHXQ
Missão 16	!zBdP!7BDBBIK!
Missão 17	d8!zhF!GNLM2g
Missão 18	!!FjKcSGjBdvG!
Missão 19	W7!JBWCMG!M!
Missão 20	BBHnwLL1CB!r



## COSMO GANG

Este é um bom exemplo de que um jogo pode ser simples e ao mesmo tempo muito divertido. Semelhante aos conhecidíssimos Galaga e Space Invaders, Cosmo Gang é um game de cenário fixo, onde você movimenta sua nave apenas para os lados. Uma chuva de naves e criaturinhas inimigas surge do alto e dos lados da tela, fazendo mil piruetas na sua frente. Objetivo? Desintegrá-las, claro.

### Muy amigos

Jogado em dupla, Cosmo Gang é o máximo da diversão. Você e seu parceiro compartilham o número de vidas restantes e o objetivo de detonar os inimigos. Mas na hora de pegar os itens que caem vagarosamente na tela, que vença o mais esperto. São seis mundos, cada um com cinco estágios — menos o último mundo, que tem apenas quatro estágios e um chefão no final.

IPER NES



O palhaço assusta os inimigos. Aproveite para pegá-los

A teia de aranha deixa os inimigos lentos. Presas fáceis

Quem pegar o item Shoot Me virá uma metralhadora. Para fazê-la funcionar, coloque a outra nave embaixo e atire



SHOOT ME

## ITENS

- ★ Vida Extra
- ★ Power
- ★ Palhaço
- ★ Ventilador
- ★ Teia
- ★ Canhões Auxiliares
- ★ Seta de inversão (troca posição dos jogadores)
- ★ Minas
- ★ Campo de força
- ★ Shoot Me

**COSMO GANG / Namco**

Ação 1 ou 2 jogadores

GRÁFICO SOM DESAFIO DIVERSÃO

## KABLOOEY

**KABLOOEY / Kemco**

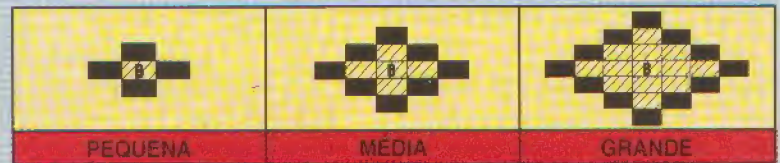
Estratégia 1 ou 2 jogadores

GRÁFICO SOM DESAFIO DIVERSÃO

Se você um dia quiser ser membro do esquadrão antibombas, comece treinando com Kablooey. À primeira vista você pode não dar nada por ele, mas depois de algum tempo perigos ficar até viciado. Kablooey é um bonequinho que vive numa ilha, cercado de bombas por todos os lados. Sua missão é explodir todas as bombas com estratégia e cuidado, senão tudo pode ir pelos ares. Inclusive Kablooey.

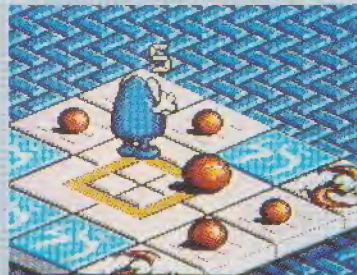
### AS BOMBAS E SEU ALCANCE

Calcule bem o lugar e a sequência em que você vai explodir as bombas. As áreas listradas mostram o alcance de cada uma.

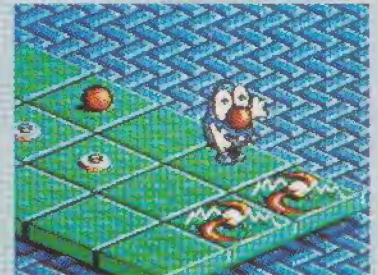


### Armadilhas

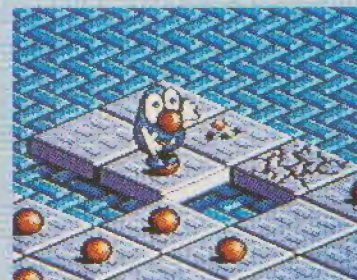
Para dificultar o jogo, começam a surgir várias armadilhas. Os blocos rachados desaparecem assim que você passar por eles. Os de gelo fazem Kablooey escorregar bonito. E se você ficar muito tempo marcando em cima de um bloco, surge nele uma hélice que empurra o personagem para fora. Mas também há coisas que facilitam sua tarefa. Os blocos com parafusos não explodem jamais: são sempre um lugar seguro para ficar. As bombas com uma anteninha explodem em cadeia, bastando você detonar uma delas. E tem até robzinhos que fazem o trabalho de armar as bombas por você.



As canaletas dos blocos permitem que você mude as bombas de lugar



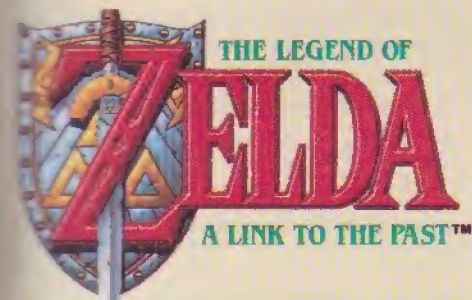
Este item em forma de hélice transporta você para outro bloco



Acione a alavanca e um bloquinho rachado surgirá

COMANDOS	
Start	Mostra a visão aérea da fase
Select	Aproxima/aumenta a visão aérea da fase
A	Arma bombas
B	Transporta as bombas (apenas sobre as canaletas)
Direcional	Use as diagonais para movimentar o personagem

**AS 130 FASES DO JOGO SÃO SEMPRE IGUAIS. PARA SOLUCIONÁ-LAS, BASTA BANCAR O DECOREBA**



Neste capítulo, você vai percorrer mais três castelos de Dark World e apanhar itens muito importantes no caminho

### Swamp palace

É onde está o segundo cristal. Na entrada deste local, use o espelho e vá para Light World. Entre no castelo e puxe a alavanca, inundando o local. Volte para Dark World e o Swamp Palace estará cheio d'água, permitindo que você o explore a nado. A Big Key está no pavimento B.

**Hook Shot** - No pavimento B1 de Swamp Palace, à direita de onde você encontrou a Big Key, está o bauzão com o Hook Shot. Este item agarra em paredes e objetos, puxando você para perto deles (foto).



**Chefe** - Explorando o pavimento B2 de Swamp Palace, você chegará a uma sala com várias cachoeiras. Passe por baixo da sexta cachoeira e você vai encontrar uma nova passagem para o piso B1, onde se encontra o chefe.

**Arrghus** - O chefe de Swamp Palace fica camuflado atrás de vários filhotes. Use o Hook Shot para dispersar as criaturinhas. Depois, dê espadadas nos chefinhos e termine enfrentando o chefe também com a espada.

### Skull woods

O castelo do terceiro cristal está sob as árvores da floresta. Explore as várias entradas (veja o mapa). Numa das salas que você acha na entrada D está a Big Key. Depois, vá pela entrada E, você conseguirá pegar o item Fire Rod (bauzão da entrada A) atravessando paredes. O Fire Rod é uma



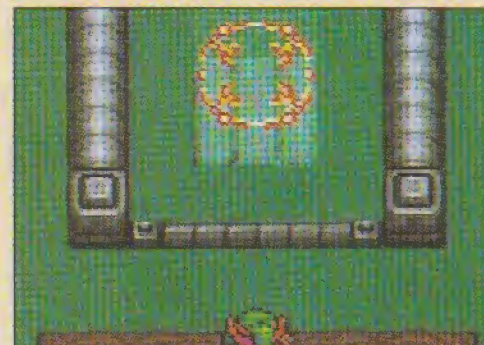
espécie de condão que solta fogo. Use-o para abrir a entrada H, jogando fogo nas garras do escaravelho. Explore a nova ala do castelo até a última sala da direita, onde há um buraco direto para o chefe.

**Mothula** - O Fire Rod é o item mais eficiente para combater este ágil chefe, uma espécie de borboleta que solta argolas contra você. Como se não bastasse, há espinhos em quase toda a sala e o chão treme! Trate de ter um bom estoque de poções azuis.

### Village of outcasts

A entrada para o castelo do quarto cristal é intrigante. Nenhum item que você possui consegue abri-la. Sabe o que fazer? Simplesmente puxe o tridente do demônio, com a maior simplicidade.

**A menina que vira monstro** - Neste castelo há uma menina presa num calabouço. Mas, na verdade, ela é o chefe desta fase disfarçado. Antes de libertar a garota, você tem de abrir o buraco da última sala à direita do piso F1 (foto). Para isso, fique entre as mesas, solte uma bomba, pegue-a e jogue-a para dentro do buraco. Depois, vá ao piso B2, salve a menina e leve-a para a sala do chefe, que fica no piso B1, à direita. Entre no recinto e faça a garota passar por baixo dos raios de sol. Ela vai se transformar no vilão Blind, que você pode derrotar com golpes de espada bem na cara.



### Titan's mitt

Em Village of Outcasts, procure a sala do lado oposto ao cativado da garota. Atenção: siga pela ponte de baixo. A de cima é fria. Nesta sala está a Titan's Mitt, uma luva que lhe dá o poder de levantar pedras grandes.

### DINOCITY

**Seleção de fases** - aí vão umas passwords espertas para você ir direto aos estágios. Se liga:

- 2 - OIVOHEOMX4GN
- 3 - XVNTQ2VSHKPD
- 4 - NSDPDEOYXNDN
- 5 - NC6LTEOGXVT3
- 6 - N1WRTEOUXVWN

### KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE

**Seleção de estágio** - acabou o seu sofrimento. Com esta password da hora, você pode ir direto para qualquer - isso mesmo, qualquer - sala do jogo. E o que é melhor: com Continues infinitos! Se você também apertar R e L juntos, o suprimento de tortinhas será recarregado. Digite JOSHUA como password e seja feliz.

### TOP GEAR

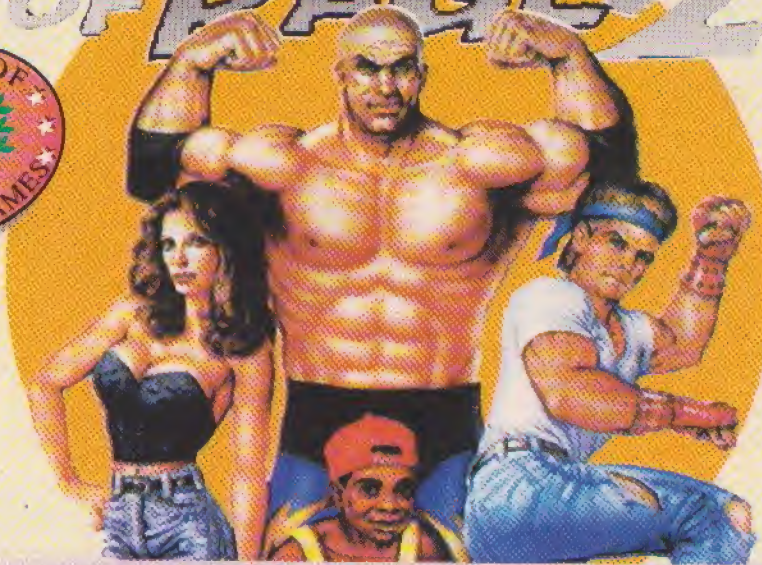
**Nível Champion** - se você quiser o máximo de técnica e emoção neste jogo, use as passwords abaixo para correr em cada pista do nível Champion de dificuldade.

- S. America - EDUCATED
- Japan - OILCLOTH
- Germany - WRECKAGE
- Scandinavia - CARACOLE
- France - EPYLLION
- Italy - GLOCCAGON
- UK - KEELSON



LUTA

# STREETS OF RAGE 2



O melhor game de pancadaria já feito para Mega Drive está de volta em uma versão ainda mais arrasadora que a original. Antes você podia escolher entre três personagens: Axel, Blaze e Adam. Agora são quatro feras lutando contra o poderoso mundo do crime na cidade de New York: os conhecidos Axel e Blaze e seus dois novos amigos, Max e Sammy. Todos estão muito maiores que na primeira versão. Ou seja: o game ficou muito mais real e gostoso de jogar.

O megasucesso de Street Fighter 2 para Super NES mexeu com o mundo do videogame. A perfeição técnica do game de luta da Capcom deixou a Sega assustada. A resposta demorou, mas está aí: Streets of Rage 2. Se a versão original já era detonante, esta continuação é simplesmente **DEMAIS!!!**

## Uma tonelada de golpes

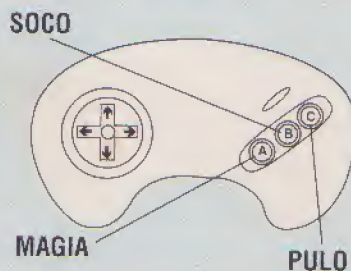
Os gráficos estão mais bonitos, a música melhor ainda (sim, porque o som de Streets of Rage é um dos melhores para Mega) e a ação continua intensa. Mas a grande novidade são os golpes de cada lutador. Eles têm magia, voadoras invocadas, joelhadas detonantes, dragon punch, tiger uppercut e muito mais. A influência de Street Fighter 2 é pra lá de descarada.

Nós testamos uma versão inacabada de Streets of Rage 2. Com "apenas" 10 Mega. Ou seja: o E-Prom, nome dado às versões demo, gasta mais memória que a maioria dos games já lançados para Mega e Super NES. E é um arraso! A redação inteira ficou com aquele gostinho de quero mais. Fique por dentro das maiores novidades deste game que já nasce clássico. E fique ligado, porque assim que pintar a versão definitiva de Streets of Rage 2, você será o primeiro a saber, OK? Comece a contagem regressiva.

### STREETS OF RAGE 2/Sega

Luta	1 ou 2 jogadores		
16 Megs			
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

### CONTROLES GERAIS



# Blaze

Blaze ganhou poderes do além e transformou-se numa Chun-Li melhorada. A gata de Streets of Rage comanda o detono. Seus cabelos esvoaçantes dão um show!!

Jogada no chão - chegue bem perto do inimigo e aperte → ou ← + B

Jogada para trás - fique grudado no inimigo e aperte ← + B

Joelhada no lugar - aperte só o B

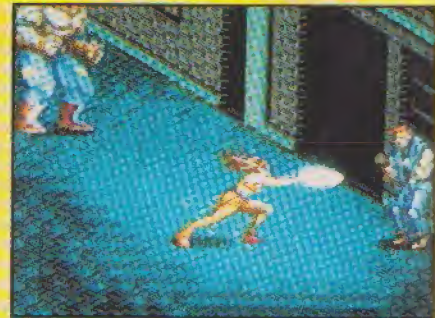
Voadora - Direcional + B + C. É mortal

Voadora no lugar - não ficamos loucos, este golpe existe: B + C

Rasteira - aperte B e C + ↓

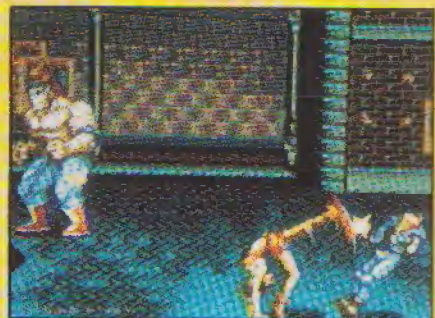
Jogada do Guile - grude no adversário, aperte C e depois B

### MAGIA



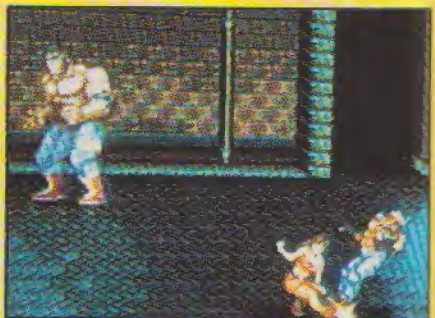
Que tal a magia de Ryu e Ken na pele de Blaze? É fácil. Basta apertar A e colocar o Direcional para um dos lados (← ou →)

### CHUTE NA CARA



Este golpe é demais! Direcional para cima ou para baixo e A. As mãos ficam no chão e o pé voa bem no nariz do inimigo

### CHUTE DUPLO



Dê dois toquinhos no Direcional e aperte B para fazer com que seus pés girem com tudo no meio da idéia do adversário



# Max

Ele é um brutamontes meio desajeitado, mas que não foge da raia. Apesar de pesado é rápido. Sua estréia em Streets of Rage é triunfal: soco para baixo, girada de braço, corrida avalanche, rasteira e até um "coice". Isso sem falar no pilão triplo, o qual foi espertamente deixado de fora do E-Prom...

Rasteira- dê dois toques no Direcional a aperte B. É infalível!!!

Girada de braço- o espírito de Zangief baixou em Max. Aperte A e limpe tudo ao seu redor

## CORRIDINHA AVALANCHE



Max se transforma em clone de trem. Corre para cima dos inimigos para derrubá-los. Aperte A + Direcional

## SOCO PARA BAIXO



Um golpe sacana não faz mal a ninguém. Aperte B e C ao mesmo tempo para acertar bem na mosca

## CHUTE PARA TRÁS



Foi apelidado de coice. Direcional para frente e B + C. É um golpe inesperado que pode render belos mocautas

**OS GOLPES QUE USAM O BOTÃO DE MAGIA (A) TIRAM UM POUCO DA SUA ENERGIA. USE-OS APENAS QUANDO NECESSÁRIO, OK?**

# Sammy

É o personagem mais simpático do game. Sammy é um garoto negro que anda de patins e com luvas de boxe. Seu gingado é estonteante. Malandro, ele consegue enganar todo mundo e ainda destruir os inimigos. Confira seus principais golpes.

Rodada no chão- aperte A

Cabeçada - agarre e aperte B

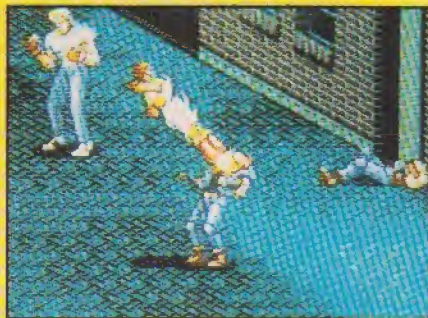
Mergulho capoeira - ginga para dar e vender. Direcional e B + C

Patins no estômago - Fique perto do inimigo e aperte ← e B

Cabeçada voadora - dê dois toquinhos no Direcional e aperte B

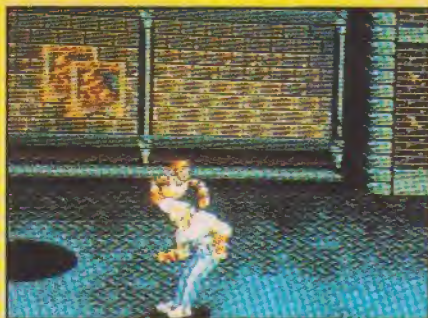
Patins na cabeça - C + ↓ + B

## PARAFUSO



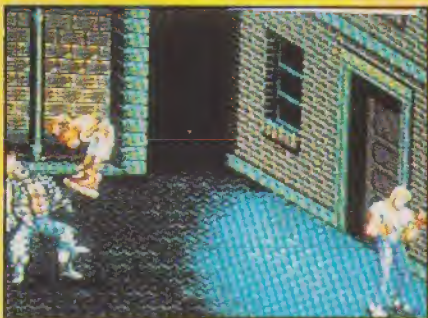
Não fique com saudades de Dhalsin. Oriente o Direcional e aperte A. É um golpe que tira bastante energia

## CROQUE



Street Fighter na cabeça. Fique bem pertinho do adversário e aperte C e depois B. É engraçado e potente

## PATINS NA CARA



É o mais desleal dos golpes. Direcional para esquerda ou para a direita + C e depois B. Deixa o inimigo tontinho...

# Axel

O fiel companheiro de Blaze retorna mais poderoso ainda. Você consegue imaginar um lutador capaz de executar dragon punches e tiger uppercuts. Pois bem, este é Axel, o herói loiro de New York.

Giratória - ↓ ou ↑ + A

Voadora - C, ← ou → + B

Joelhada voando - C, ↓ + B

Cotovelada - B e C ao mesmo tempo

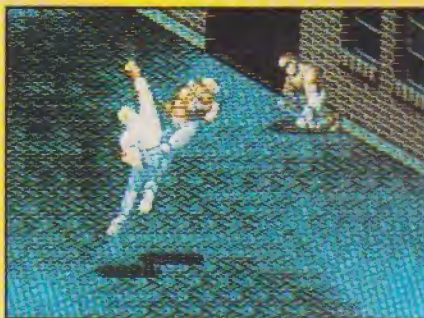
Cabeçada - grude e aperte → + B

Joelhada grudado - bem pertinho do inimigo, aperte B (sem Direcional)

Jogada para trás - um toque de Guile no pedaço. Grude no adversário e aperte ← + B ao mesmo tempo.

Jogada para frente - Aperte C e → + B

## TIGER UPPERCUT



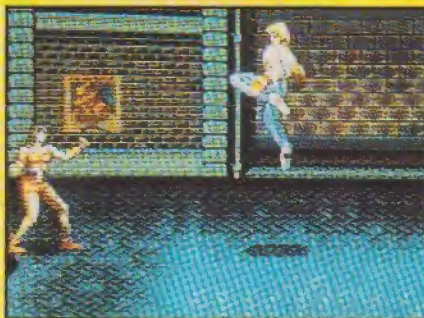
Uma pitada de Sagat não faz mal a ninguém. Dê dois toques no Direcional e aperte B para arrasar seus adversários

## DRAGON PUNCH



O golpe preferido por 10 entre 10 maniacos por games de luta é fácil: Direcional (← ou →) + A

## JOELHADA SIMPLES

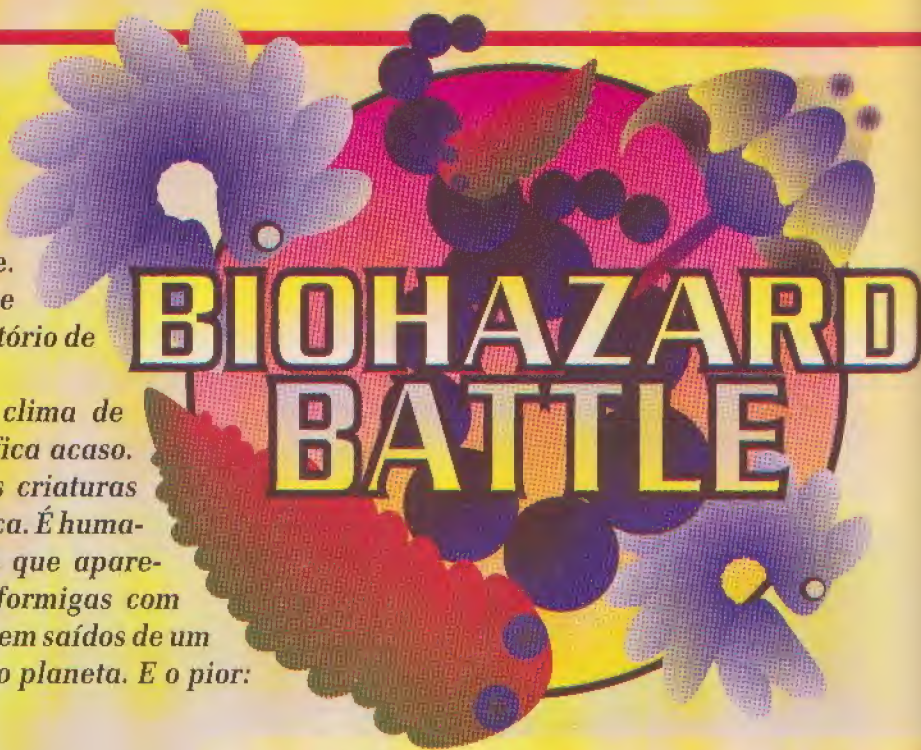


Aperte B + C sem usar o Direcional para desterir um golpe surpreendente. Um joelho pode fazer mais que dois...



A Sega é fogo! Tirou o ano de 92 para lançar um game mais esquisito que o outro. Quando todo mundo pensava que Greendog seria o jogo mais estranho do ano, eis que surge este Biohazard Battle. Dando uma geral nas suas oito fases, tem-se a impressão de que tudo saiu de um laboratório de biologia muito louco.

O próprio nome do game sugere um clima de mutação genética. Afinal, "hazard" significa acaso. Biohazard mostra algumas das estranhas criaturas trazidas ao mundo pela engenharia genética. É humanamente impossível identificar os bichos que aparecem. Lagartas com traços de mosquito, formigas com caras de minhoca. Enfim, os gráficos parecem saídos de um pesadelo multicolorido com cenas de outro planeta. E o pior: são muito, mas muito legais mesmo.



### Game espacial

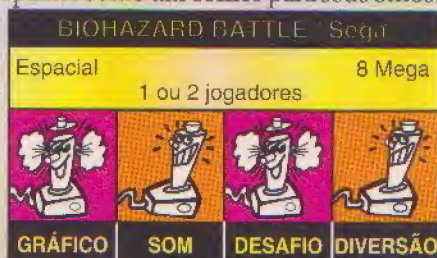
Não se assuste, mas Biohazard é um game espacial. Você pode escolher entre quatro "naves". Não dá pra descrevê-las: parecem insetos gigantes com uma aparência nojenta. As duas melhores naves são as que aparecem na parte de cima da tela. Escolha uma delas e parta para a batalha.

Aliás, jogue com um amigo. As experiências genéticas trazem grande dificuldade. Para dizer pouco, Biohazard tem desafio animal. Jogando sozinho você dificilmente passará da segunda ou terceira fase. Mesmo com direito a 9 Continues, pois se você perde todas as suas vidas e usa um Continue, volta para o início da fase.

### Criatividade total

Gráficos muito criativos (talvez até criativos demais), música agradável e desafio de outro mundo. Biohazard tem tudo isso e muito mais. São mais de quinze tipos de itens e power-ups para você colecionar no decorrer das fases. Os scrolls são variados: horizontais, verticais e até misturados. Só um aspecto está presente durante todo o jogo: a quantidade absurda de inimigos.

Não há um minuto sequer para se respirar no game. Suas oito fases são longas, os chefes monstruosos e há inimigos de tirar o fôlego. Encare este game espacial como um colírio para seus olhos. Vai parecer estranho e chato no começo. Mas é assim mesmo. Tudo que é novo choca. E depois apaixona. Embarque em Biohazard. Um game simpático e muito especial.



**CADA NAVE NA VERDADE COR-RESPONDE A DUAS, UMA GRANDE E OUTRA PEQUENA. AMBAS ATIRAM. A PEQUENA SERVE COMO DEFESA PARA OS CONSTANTES ATAQUES. OU SEJA: FUNCIONA COMO ESCUDO**

**AS NAVES TÊM QUATRO TIPOS DE ARMA. OS POWER-UPS SÃO DE QUATRO CORES DIFERENTES: VERMELHOS, AZUIS, AMARELOS E VERDES. CADA UM LEVA A UMA ARMA ESPECÍFICA PARA CADA NAVE. A NAVE DO CANTO SUPERIOR ESQUERDO, POR EXEMPLO, JOGA LASER COM O POWER-UP VERMELHO**

### Fase 1

Biohazard começa com um superscroll vertical para baixo. Esta primeira fase é apenas um pequeno aperitivo daquilo que o aguarda. Não tem nem chefe...

### Fase 2

O fundo lilás encanta aos olhos, mas os inimigos atormentam. O primeiro chefe do jogo está aqui, ansioso para encontrá-lo e...destruí-lo!



ELE É ESQUISITO E NEM PODERIA SER DIFERENTE. ACERTE O OLHO DESTA CRIATURA PARA SE HABILITAR PARA A PRÓXIMA ETAPA

MEGA

### Fase 3

A coisa começa a esquentar. Use sua nave-auxiliar (a pequena) para se livrar dos ataques constantes.



ESTE CELEIRO NÃO ESTÁ DESTRUÍDO POR ACASO. PASSE LONGE DELE. CASO CONTRÁRIO UMAS CRIATURAS PRETAS O PERSEGUIRÃO

OS HUMANOS TAMBÉM SOFREM MUTAÇÕES. ATINJA OS BRAÇOS DESTE CARA ESTRANHO PARA CHEGAR AO CHEFÃO: UMA CENTOPÉIA MALUCA



### Fase 4

Se você está cansado de formigueiros, prepare-se para ver um minhoqueiro. Isso mesmo! Um abrigo de terra recheado de minhocas. Ah, nem pense em encostar nelas...



MAIS UM CHEFE ESQUISITO. ELE É RESISTENTE PACAS. SEJA PACIENTE E ACERTE SUA CABEÇA DIVERSAS VEZES. DEMORA, MAS ELE SOME

### Fase 5

Vulcões que entram em erupção com pedras sólidas em vez de lava, dão o tom dessa longa e difícil fase. Fuja das pedras!

O CHEFE É UMA ENGUIA ALUCINADA QUE SOLTA TIROS TRIPLOS. NÃO SE TORNE UM ALVO FÁCIL. MEXA-SE SEM PARAR ATIRANDO SEMPRE



### Fase 6

Esta fase tem apenas um inimigo: uma nave. Fácil? Nem tanto. Ela se divide em duas, depois em mais duas e assim por diante. Esperamos sinceramente que você tenha vários Continues sobrando. Boa sorte!



A NAVE É SUSPEITA. E NÃO POR ACASO. LOGO DE CARA OS CANHÕES DO MEIO DISPARAM COM TUDO EM VOCÊ. PIQUE A MULA!

MAIS UMA SURPRESA: UM CARA SAI DE DENTRO DA TURBINA. AH, DESTRUA TAMBÉM AS MANGUEIRAS. SENÃO VOCÊ SERÁ DESTRUÍDO...



### Fase 7

O quê? Parece mentira, mas há alguns seres normais no pedaço: formigas, aranhas e outros. Tome cuidado redobrado com as pegadinhas do cenário. Uma curva em falso e adeus nave.

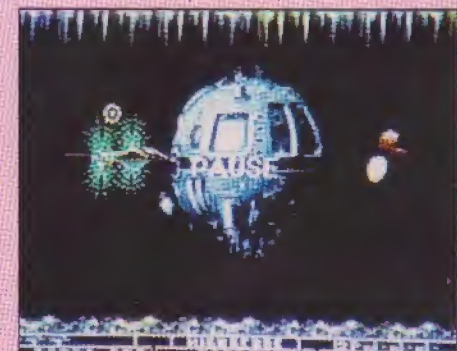


LANÇADORES DE LIXO METÁLICO. CLIMA DE HOLOCAUSTO ATÔMICO. ESPERE SUA DESCARGA E ACERTE TODOS DE UMA SÓ VEZ

### Fase 8

O impossível acontece. Última fase do game. Você enfrentará uma verdadeira epopéia até chegar ao chefe final. A fase é longa e complicada. Calma e pau neles!

UM OVO METÁLICO QUE VAI ATRÁS DE VOCÊ. ESTALACTITES CAINDO SEM PARAR. ESTE É SÓ O COMEÇO DO CHEFE FINAL. E QUE CHEFE!!!



# BLACK HOLE ASSAULT

Chegou a continuação de Heavy Nova, o primeiro game lançado para Mega CD. Se a versão original foi uma grande decepção, a Micronet resolveu caprichar neste Heavy Nova 2. O tempo de acesso entre os rounds de luta está mais rápido e o cenário muito mais transado. Black Hole Assault apaga da memória dos gamemaníacos a péssima versão original. Ainda bem!!!

## Matéria prima, câmbio!

Estamos no século 21. A Terra está devastada e sofre enorme escassez de matérias primas. A única solução encontrada pelos humanos para sobreviver é explorar outros planetas. Várias espaçonaves são deslocadas para a operação. Uma delas, a nave 627, há seis meses em órbita, percebe a aproximação de OVNIS, os famosos objetos voadores não-identificados. Em questão de segundos a batalha está armada.

A 627 sai de órbita, não consegue ser encontrada pelo comando da operação, que fica na Terra. Os comandantes enloquecem. "Já é o terceiro caso nesta semana, o quinto no mês", percebem alarmados. "Precisamos fazer alguma coisa". Mas esta "alguma coisa" já está sendo feita, no espaço, pelos tripulantes das diversas espaçonaves. E mais: estão todos, alienígenas e humanos, vindo em direção à Terra. Alerta geral, alerta geral!!!

## Viagem interplanetária

A guerra entre humanos e estranhos seres de outros planetas é intensa. Para participar dela, você precisa escolher entre dois personagens. Eles são identificados como type A e type B. O mais forte é o B e A é o mais rápido. Se você procura os melhores socos, escolha o A. Mas se preferir melhores chutes, fique com o B.

Cada fase corresponde a um planeta diferente com um inimigo mais estranho que o outro. Cada inimigo tem golpes especiais superpotentes. O problema é que eles variam demais. Ou seja: só encarando um por um você saberá como acabar com eles.

BLACK HOLE ASSAULT			
Micronet			
Luta/CD		1 a 6 jogadores	
			
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

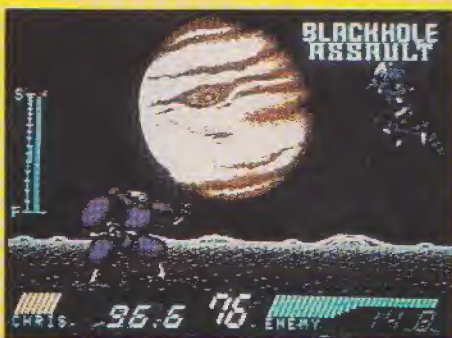
## Sincronismo total

Um dos maiores pecados de Heavy Nova era que o clima da música não batia com o das imagens. Parecia um trabalho feito às pressas. O som desta nova versão dá de mil a zero na original: variado e bem colocado, é uma curtidão!

Black Hole Assault pode não ser o melhor game já lançado para Mega CD. Mas com certeza agradará aqueles que gostam de muita ação e pancadaria. E um pouco de informação! Afinal, você pode ficar sabendo da gravidade em diversos planetas e até sentir na pele o efeito do peso do ar. Chegou a hora de arregaçar as mangas e partir para a pancadaria interplanetária. A Terra precisa de sua força...



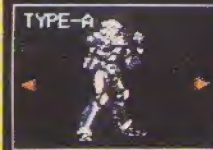
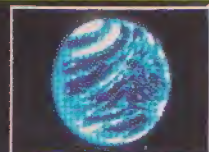
O chão de Marte escorrega mais que gelo. Cuidado para não se esborracha e ser espancado pelo inimigo



UAU, que fundo! A batalha é intensa mas o visual compensa. Um rosto estilizado dá o maior tom artístico ao game

**QUE TAL UM CAMPEONATO COM ATÉ SEIS PESSOAS? ENTÃO ESCOLHA O TOURNAMENT MODE E MANDE VER**

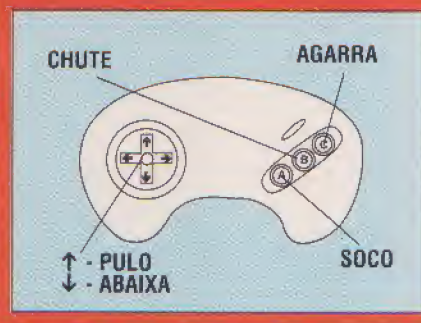
NAME: VENUS  
GRAVITY: 0.927  
ROTATION: 242.98  
RADIUS: 5988  
DENSITY: 5.413  
ESCAPE SPEED: 10.41



Densidade, gravidade e outros dados de cada planeta. Está tudo no começo de cada batalha

**USE OS GOLPES ESPECIAIS QUANDO SEU ADVERSÁRIO ESTIVER LONGE DE VOCÊ E SEU PLACAR PISCAR EM AZUL. FOGO NELES!!!**

**ABAIXE PARA FUGIR DAS MAGIAS DOS INIMIGOS. SE VOCÊ PULAR NÃO ADIANTARÁ NADA. FIQUE ESPERTO!**



**A você que deu a maior força à TUTTI GAMES neste ano,  
Desejamos um Power Natal, cheio de chocantes emoções.**

**Neste natal 10 % de desconto na compra de  
qualquer cartucho em qualquer quantidade**



GAME	US\$
ADRENALINE	25,50
ADVENTURES	28,00
ADVENTURE FLASH	20,00
ADVENTURE	22,00
ADVENTURE ROBOT KID	19,00
ADVENTURE RUNNER	40,00
ADVENTURE SUMMER	29,00
ADVENTURE TORN	18,50
ADVENTURE GAMES J. POND	35,00
ADVENTURE DRAGON	30,00
ADVENTURE MASTER	25,00
ADVENTURE	40,00
ADVENTURE SP M. JAPONES	40,00
ADVENTURE GP M. TEC TOY	61,00
ADVENTURE	15,00
ADVENTURE WARRIORS	19,80
ADVENTURE HAWAII	18,50
ADVENTURE CLAKERS	31,00
ADVENTURE 92	30,00
ADVENTURE COP	40,00
ADVENTURE GAMES	25,50
ADVENTURE OF ILLUSION	18,50
ADVENTURE	30,00
ADVENTURE ROCK	40,00
ADVENTURE P/ FUTURO III	25,50
ADVENTURE	30,00
ADVENTURE CRASH	16,50
ADVENTURE CRASH	19,50
ADVENTURE WHITE DUCK	16,90
ADVENTURE JANDA	19,00
ADVENTURE P/ ATTACK	18,00
ADVENTURE SUPR. COURT	40,00
ADVENTURE STRIKE	30,00
ADVENTURE SEED	20,00
ADVENTURE EVANS	30,00
ADVENTURE	21,20
ADVENTURE HOLFELD	40,00
ADVENTURE	30,00
ADVENTURE BLOW	23,00
ADVENTURE	14,00
ADVENTURE MASTER	19,50
ADVENTURE	40,00
ADVENTURE ARE I	18,50
ADVENTURE ARE II	19,50
ADVENTURE LANCER	32,00
ADVENTURE RIDGE	40,00
ADVENTURE NOVA	26,00
ADVENTURE BALL	38,00
ADVENTURE	40,00
ADVENTURE POND II	27,00
ADVENTURE MONTANA	32,00
ADVENTURE X BRID	32,00
ADVENTURE CAPRIATI TENNIS	40,00
ADVENTURE CUP 92	22,00
ADVENTURE	15,80
ADVENTURE LION	30,00
ADVENTURE FUN HOUSE	30,00
ADVENTURE	40,00
ADVENTURE X CELTICS	19,50
ADVENTURE	14,00
ADVENTURE HOCKEY	14,00
ADVENTURE RESISTENCE	16,20
ADVENTURE	26,00
ADVENTURE BOY	30,00
ADVENTURE DONALDS KIDS	40,00
ADVENTURE HOCKEY	24,70
ADVENTURE FIGHTER	18,20
ADVENTURE RANGER II	42,00
ADVENTURE SHOT	18,50
ADVENTURE II	40,00
ADVENTURE	23,40
ADVENTURE THUNDER II	20,80
ADVENTURE	15,60
ADVENTURE TRAD	25,00
ADVENTURE	23,00
ADVENTURE	40,00
ADVENTURE X MUTANTS	30,00
ADVENTURE	18,20
ADVENTURE	26,00
ADVENTURE II	39,00
ADVENTURE OF RAGE	19,00

MEGA DRIVE	US\$
STREET SMART	19,50
S. MONACO GP I	18,20
SUPER SHINOBI	16,20
SMASH TV	40,00
SHADOW OF THE BEAST	23,00
SUPER 3 EM 1	29,00
STRIDER	24,00
SHARK SHARK SHARK	29,00
SIDE POCKET	40,00
SPIDER MAN	22,00
SLIME WORLD	35,00
TOE JAM & EARL	30,00
TURBO OUT RUN	26,00
TURRICON	19,00
TOP PRO GOLF	40,00
TEST DRIVE THE DUEL	41,00
TWO CRUDE BUSTER	23,00
TAZMANIA	30,00
THE TERMINATOR	41,00
TENNIS 92	30,00
THUNDER FOX	18,00
TECHNOCOP	18,00
TWINKLE TALE	35,00
USA BASKET TIME D. SONHOS	40,00
WINTER CHALLENGER	26,00
WORLD TROPY SOCCER	40,00
WRESTLE BALL	40,00
CAPITÃO AMÉRICA	40,00
AVANGERS	40,00
IND. JONES TEMP. DA PERD.	40,00
THUNDER FORCE IV	40,00

NINTENDO	US\$
ADVENTURES KINGDOW	23,00
ASTYANAX	20,00
ADVENTURE ISLAND	19,00
BARBIE	28,00
BUCKS BUNNY BIRTHDAY	30,00
BATLETOADS	20,00
BATMAN II	24,00
BUCK OHARE	23,40
CAPITÃO AMÉRICA	24,00
CAVEMAN GAMES	20,00
CALIFORNIA GAMES	22,00
DOUBLE DRAGON III	16,90
DUCK TALES	16,80
DE VOLTA P/ FUTURO III/III	17,00
DICK VIGARISTA	30,00
FLINISTONES	24,00
F 1 HERO II	26,00
FRANKSTAIN	22,00
GUN DEC	21,00
G 1 JOE	18,20
INDIANA JONES	18,00
MARIO II	19,50
MARIO III	19,70
MEGA MAN III	19,50
MEGA MAN IV	26,00
MEGA MAN V.D. DUCK	30,00
NINJA GAIDEN III	19,50
NINJA CATS	19,00
N. Y. YANKES	19,80
PETER PAN HOOK	23,40
POWER BLADE	20,20
PEQUENA SEREIA	21,00
ROBIN HOOD	22,10
ROBOCOP 4	30,00
SIMPSONS	18,20
SIMPSONS II	26,00
STREET FIGHTER	32,00
STARS WARS	26,00
TARTARUGAS II	18,20
TARTARUGA III	26,00
TINNY TOON	26,00
TOM & JERRY	23,00
THE PUNISHER	22,40
TOP GUN II	17,00
TOTALY RAD	18,50
TERMINATOR II	30,00
WOLVERNI	24,00

**SUPER DESCONTOS  
EM MONTAGEM  
DE LOCADORIAS**

**ENTREGAMOS P/ TODO O BRASIL EM 48 HORAS**

**OS MELHORES  
PREÇOS EM CONSOLES  
E ACESSÓRIOS**

**SUPER NESS  
MICKEY - STAR WARS  
SOLDADO UNIVERSAL  
X-MAN x SPIDERMAN  
E OUTROS**

**Conheça nosso Game Saloon,  
com os últimos lançamentos.  
No seu aniversário faça uma  
GAME FEST em nosso saloon  
informe-se!**



# CHEGUEI!

Eu não agüento ficar muito tempo parado. Por isso estou de volta no Sonic 2. É quase tudo novo: minha velocidade aumentou, tem muito mais fases e ainda ganhei um amigo supersônico, Tails, a raposinha de 2 caudas. Quem não muda mesmo é o diabólico Dr. Robotnik. Desta vez ele quer destruir todo o meu mundo com o terrível Death Egg.



MEGA DRIVE®



Master System®



GAME GEAR®

Vai ser o maior corre-corre! Veja só: **Mega Drive**-1 ou 2 jogadores, 10 fases, mais de 20 níveis, bônus em pista de looping, 8 mega. **Master System** e **Game Gear**- 7 fases, 7 chefes, loopings estonteantes, 4 mega. **Sonic 2** vai ser de tirar o fôlego. Corre aqui pra me ajudar.

TEC TOY

# SMASH

# TV

SMASH TV / Flying Edge

Ação

1 ou 2 jogadores



## Sobrevivência em jogo

Não há nada mais sádico que se divertir com a morte de alguém. *Smash TV* transporta com perfeição este clima de fim de mundo. Mas com uma pequena diferença: você está em apuros e deve acabar com todos para garantir a sobrevivência. É duro estar do outro lado e sentir a situação na pele.

A versão para Mega Drive de *Smash TV* é melhor que a de Super NES. Os gráficos não são tão bons, a música é um pouco pior, mas o controle está muito mais preciso. Ou seja: o game é mais divertido e melhor de se jogar. *Smash TV* não é punk só no tema. Seu desafio também é punk. Boa sorte!

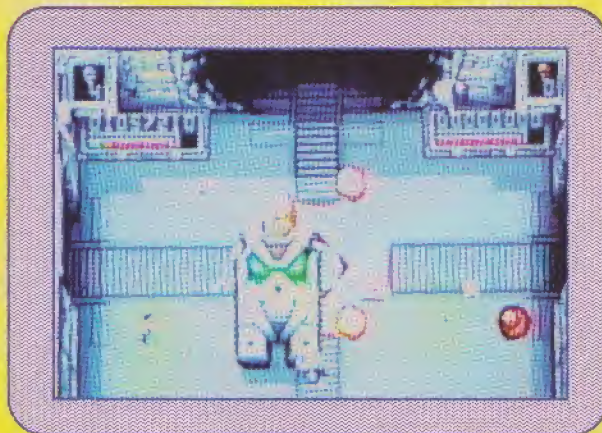
★ **Jogue com um amigo da seguinte forma: um controla o boneco e o outro aciona os tiros. É bem menos difícil...**

- ★ **BOMBA AMARELA** - detona tudo na tela. É o famoso BINGO
- ★ **LOSANGO AMARELO** - campo de força que fritar todos na tela
- ★ **ESTRELAS AMARELAS** - roda que dizima os inimigos
- ★ **PILHA DE TIROS** - dá tiro triplo por alguns segundos

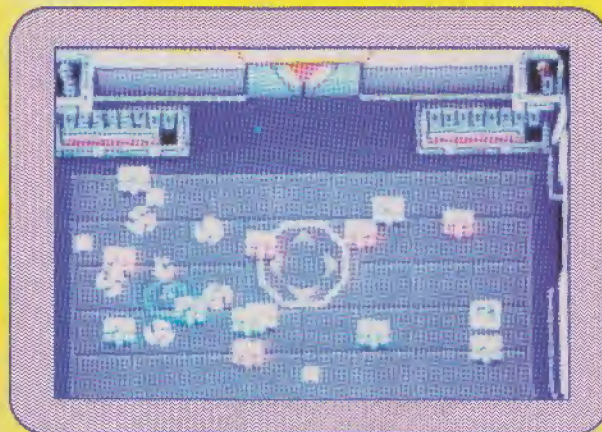
★ **Cuidado com o gordinho que anda nos cantos. Ele explode e joga fragmentos em você**

O ano é 1999. O programa de TV de maior audiência é punk. Transmitido para o mundo todo via satélite, espectadores enfrentam uma batalha de vida ou morte para ganhar milhões de dólares. Os concorrentes são soltos no enorme prédio da emissora de televisão. Todos os cantos estão repletos de justiceiros que têm a missão de eliminar o concorrente. Você precisa matar para não morrer.

A trama do game foi inspirada no filme *Running Man - Os Sobreviventes*, escrito em cima de um livro de Stephen King e estrelado por Arnold Schwarzenegger. No filme, a sociedade do futuro se diverte com prisioneiros jogando-os no prédio da emissora de TV e assistindo ao seu desespero. Quem consegue se salvar ganha prêmios, além da liberdade.



O primeiro chefe do game é o Mutoid Man. Você só pode acabar com ele usando armas especiais: bazuca, bombas e mesmo o tiro triplo. Seja paciente!



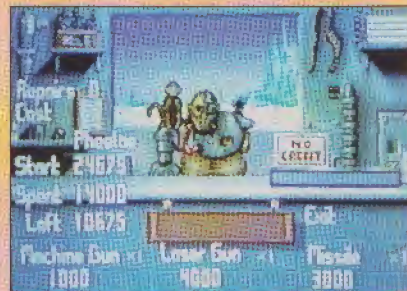
A fase de bônus é a sua chance de ganhar muita grana... mas não fique entusiasmado com os presentes. Há minas escondidas embaixo de muitos deles. E como tudo é desleal, seu maior presente é uma nova e enorme cambada de inimigos furiosos

**O HERÓI QUE CONSEGUIR PASSAR PARA A SEGUNDA FASE SERÁ BRINDADO COM 4 CONTINUES**

## DEATH DUEL

O futuro é agora. Sua missão é combater os dez maiores guerreiros do mundo. Criaturas estranhas, meio humanas meio robóticas, povoam a tela neste game. Seu objetivo é acabar com tais inimigos no menor tempo possível. Quanto mais rápido, mais bônus ganhará. Se o tempo acabar, adeus. A perspectiva é a mesma de *Terminator 2*: você vê apenas a sua mira, a qual é controlada com o Direcional. Seu arsenal é composto por três tiros diferentes: cada botão corresponde a um dos tiros.

A grande sacada para tirar *Death Duel* de letra é ficar craque no controle da mira. Fugir do ataque inimigo e atirar no momento certo. Os cenários são super-harmoniosos e a música cativante. *Death Duel* pode não ser um game que desperta grandes paixões, mas com certeza garante momentos de diversão. Além de ser uma boa maneira de ir treinando para detonar *Terminator 2* logo mais.



Melhore sua artilharia comprando armas poderosas nesta loja especial. Fique ligado no macaquinho: ele faz carinho no vendedor e, pasme, injeta massa cinzenta no seu cérebro. É muito engraçado!



Este chefe é osso duro de roer. Use as muralhas para se proteger e aproveite para dar o bote logo que ele aparecer por trás delas. Não fique marcando no mesmo lugar, senão você leva chumbo grosso

DEATH DUEL / Razorsoft

Ação

1 jogador





# SONIC PRECISA DERROTAR O DOUTOR ROBOTNIK,



© Sega "Sonic the Hedgehog"

Os heróis mais legais do cinema e do videogame estão em sérios apuros nos novos Mini Games "Sonic, the Hedgehog", "Esqueceram de Mim 2" e "Back to the Future". Todos com

# KEVIN TEM QUE PRENDER HARRY E MARV



© 1992 Twentieth Century Fox Film Corporation

a emoção que só a Série Master tem: várias fases, terríveis vilões e efeitos sonoros incríveis. É uma super-aventura a toda hora e em qualquer lugar. Mexa-se! Seus dedos são a única esperança dos nossos heróis.

# E O DR. BROWN ESTÁ NUMA CORRIDA CONTRA O TEMPO.



© Universal Cartoon Studios Inc. & Amblin Entertainment

**MINI GAME**

Os pequenos grandes jogos da Tec Toy.

**TEC TOY**

# VOCÊ NÃO VAI MEXER NEM UM DEDO PRA AJUDAR?

# HONEY BEE

A onda de joysticks tipo arcade chegou ao Mega Drive. Depois da verdadeira enxurrada de controles para Super NES, como o Power Stick Fighter da Capcom, a Sega resolveu acordar. Firmou acordos com algumas companhias para a produção de joysticks incrementados, com turbo e manche. O melhor deles parece ser este Honey Bee. Estético e resistente, ele surpreende pelo controle preciso.

## Design Arrojado

Honey Bee traz uma inovação muito legal: os botões A, B e C são dispostos em um círculo e podem ser ajustados conforme a necessidade do game. Por exemplo, se os botões usados em um jogo são o A e o B, basta girar o disco preto para ter os botões na horizontal. Este procedimento é uma mão na roda para o gamemaniaco, porque os controles são acionados com facilidade e o mínimo esforço físico.

O manche tipo arcade (amarelo) que fica no lado esquerdo do joystick é desmontável. Para conectá-lo, basta rosquear o manche na sua base. Nem pense que isto significa fragilidade. O manche é super-resistente, além de ser muito preciso. Por ser leve não exige muita força para controlá-lo. As diagonais entram com facilidade. E o melhor: não faz aquele irritante barulho tipo clac-clac: você sabe que ele não quebrará a qualquer momento. É um manche muito bom.

## Turbo e câmera lenta

Honey Bee apresenta turbo nos três botões. Eles podem ficar desligados, ativados ou ainda serem controlados pelo turbo speed. Este controle regula a intensidade do turbo e fica acima do controle de câmera lenta. Com ele é possível segurar o turbo nos botões desejados e ajustá-lo no decorrer da partida. Legal, né?

Outro recurso importante é a câmera lenta. Além de mostrar detalhes quase imperceptíveis de um game, pode torná-lo mais fácil. Se um scrolling for muito rápido, acione o slow motion para ter maior controle sobre a ação. Imagine ver os movimentos alucinados do Sonic nos mínimos detalhes. É chocante!

## Vale quanto pesa

Honey Bee é um joystick muito bom para games espaciais e simuladores. Qualquer jogo que requer controles mais delicados fica melhor com ele. E é superprático. Para transportá-lo, tire o manche. Ele é pequeno e cabe em qualquer cantinho. É o melhor joystick de Mega Drive que já testamos. Uma bem-vinda novidade!



Bonito e prático: Honey Bee mede 15,5x19,5 cm e cabe no colo ou em uma perna só. Também é legal para jogar em cima de uma mesa. Turbo neles!!!

## OPINIÃO DE NOSSOS PILOTOS

**Christian** - "É um dos joysticks mais precisos que já tive nas mãos. Suas respostas são rápidas"

**Ioio** - "Os controles de turbo e câmera lenta são demais: dá para controlar a velocidade de fácil, fácil"

**Tadeu** - "O slow e o turbo são muito bons. Gostei do formato: ele é pequeno e anatômico. O melhor joystick para Mega Drive, disparado"

## YOUNG INDIANA JONES

O herói mais cool do cinema grandioso faz sua estréia em um console de quarta geração. Depois dos clássicos para computador (confira nas páginas de PC) e daquele jogo superdifícil para o bom e velho Atari, Indiana Jones chega ao Mega Drive.

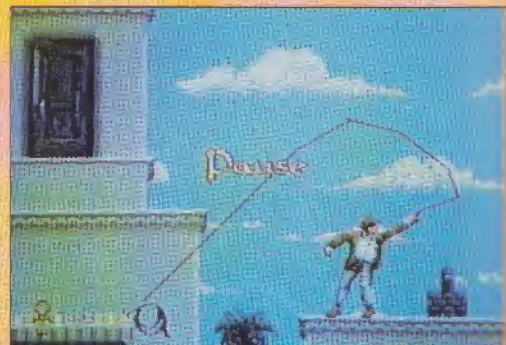
Young Indiana Jones, a série de TV, conta as memórias do personagem vivido por Harrison Ford na telona. Só para você ter uma idéia da importância do seriado, cada episódio custou US\$ 4 milhões ao produtor George Lucas. É muito dinheiro para um programa de TV!!!

## Criança e adolescente

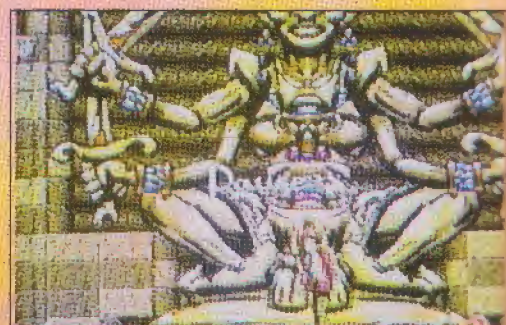
As crônicas de Indiana estão divididas em duas partes principais: infância e adolescência. Seu pai era professor e viajou o mundo. Graças a isto, Indiana entrou em contato com culturas diferentes, aprendeu várias línguas e tomou gosto por aventuras.

Suas memórias afirmam que seu pai lutou contra as potências do eixo (Hitler e aliados) na Segunda Guerra Mundial e até apoiou a Revolução Mexicana. Tantas experiências renderam uma bela história. Pena que a gente só tenha visto duas fases neste demo...

O visual é bonito e os movimentos bem coordenados. Mas ficou aquele gostinho de quero mais. Vamos aguardar: o lançamento da versão completa deste game deve sair em breve. Logo que pintar, você será o primeiro a saber. Fique antenado!



O chicote é a principal arma de Indy no começo do game. Faça belas coreografias e detone seus inimigos



UAU, que visual! Uma estátua muito louca com um elefante passeando embaixo dela. Cuidado com o simpático elefante!

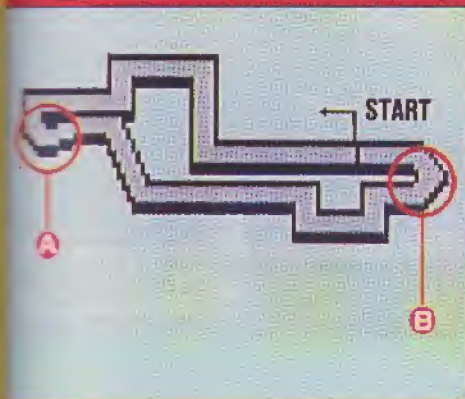
# AYRTON SENNA'S SUPER MONACO

GP 2

As dicas que saíram na edição 22 não foram suficientes para saciar o apetite da moçada. Pelo menos é o que mostram as constantes cartas de vocês, fiéis leitores. Se naquela ocasião demos uma geral nas suas dúvidas mais frequentes, chegou a vez de entregarmos o ouro. Confira as principais dicas sobre seis das dezesseis pistas do GP 2.

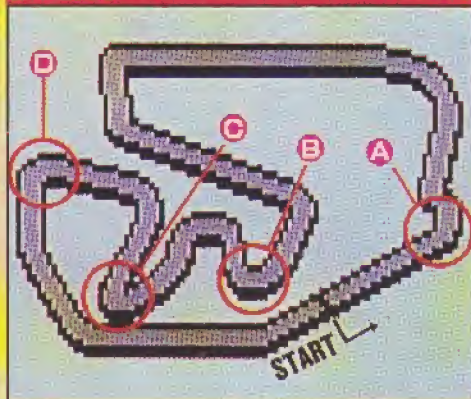
Ah, não escolhemos estas pistas por acaso. Estados Unidos, Brasil, Mônaco, França, Itália e Japão apresentam todas as características de um campeonato de F1: circuitos de alta e de baixa, pistas de todos os continentes e dificuldades variadas. Leia com atenção e derrote Senna. No game é um pouquinho mais difícil do que na realidade. Afinal, Senna não passou de uma apertada quarta colocação no último campeonato mundial de F1...

## GP DOS ESTADOS UNIDOS



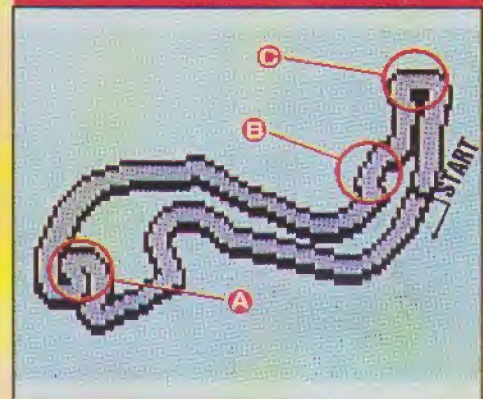
- Faça a curva pela esquerda. O risco de bater é bem menor.
- Reduza o ritmo a partir da sexta volta. Não abuse, pois seus pneus estarão fervendo.
- Faça esta curva com uma marcha abaixo do usual.

## GP DO BRASIL



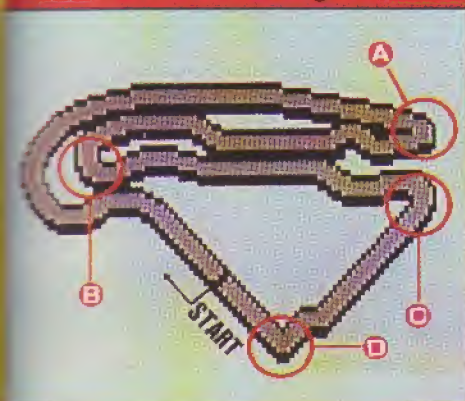
- É o melhor ponto de ultrapassagem da pista. Atenção total na primeira volta!
- Entre na curva em ziguezague
- Faça esta curva em terceira ou quarta. Se for mais rápido, você vai rodar.
- Este é o ponto certo para acelerar e entrar com tudo no retão. Pise fundo!

## GP DE MÔNACO



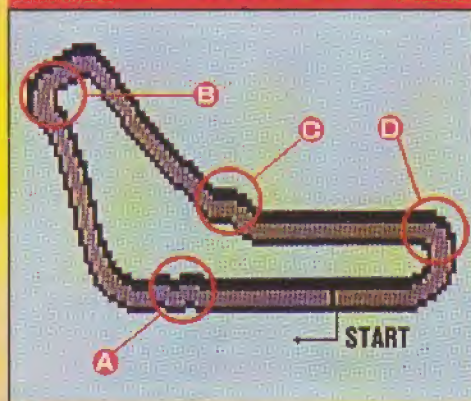
- Reduza para terceira e vá com tudo para o canto direito. Na saída da curva, engate a quarta.
- O programa do game coloca dois carros atrás de você. Não fique marcando. Feche a porta!
- Tangência radical: primeiro para a direita, depois para a esquerda.

## GP DA FRANÇA



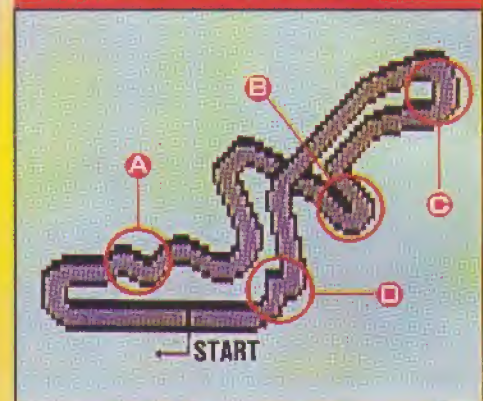
- Vá em sétima até este ponto. Engate sexta e pau na máquina.
- Este é o ponto chave para uma boa volta. Uma curva bem-feita pode render a melhor volta do circuito.
- Curva pouco acentuada com leve tangência para a direita. Engate sétima na saída.
- Tente traçar uma reta ao fazer esta curva. Corte caminho e ganhe tempo para pular baixo no retão.

## GP DA ITÁLIA



- Há pequenas depressões neste trecho. Diminua um pouco para não rodar e perder muito tempo.
- Siga pela esquerda. No começo da curva, puxe para a direita e aumente uma marcha.
- São três ou quatro adversários atrás de você. É um ótimo ponto de ultrapassagem para eles.
- Se um balão aparecer, acelere fundo. Você pode ultrapassar alguém ou pelo menos diminuir a distância.

## GP DO JAPÃO



- Sacanagem total. Faça a curva em ziguezague. Seus adversários ficarão mais lentos e a vitória será uma mera questão de tempo.
- Entre na curva em quarta, mas sem pisar no freio. A velocidade ideal fica em torno de 295 km/h.
- Esta curva pode ser feita em qualquer marcha, menos na sétima.
- Comece a tangência pela direita para cortar caminho e executar a manobra em linha reta.



## CRASH 'N' THE BOYS

### STREET CHALLENGE

Spring Hill é uma típica cidade do interior dos Estados Unidos. A maioria de seus habitantes é rica e mora em belas e espaçosas casas. Mas existem os mais pobres, que ganham salários baixos. A moçada é tão dividida quanto o resto da cidade. Os ricos estudam no melhor colégio e os pobres no pior. Eles nunca se encontram. A não ser nas competições intercolegiais...

Os pobres são chamados de "Southsiders", exatamente por morarem na parte mais feia e desvalorizada da cidade, a região sul. Eles podem não ter grana, mas são craques nos esportes. Arrasam os ricos, conhecidos por "Hillers" por morar no topo da montanha (hill é montanha em inglês). Os hillers não se conformam com a derrota. E lançam um desafio aos southsiders: uma competição sem regras!!!

#### Que vença o mais sacana

Street Challenge tem cinco modalidades, uma mais desleal que a outra. Para vencer não basta nadar, correr ou saltar bem. Você precisa sacanear seus adversários. Passar o pé, dar caldos e fazer outras armações. Tudo para conduzir sua equipe à vitória. Afinal, revanche tem um gostinho todo especial.

Antes de começar, visite as lojas da cidade para aumentar sua capacidade atlética. Que tal conquistar as garotas de Spring Hill? Então trate de vencer!!!

#### 400 meter hurdles

O objetivo desta modalidade é cruzar a linha de chegada em primeiro. Mas há uma pequena diferença: você pode pular os obstáculos, passar por cima deles ou ainda jogar os pedaços de pau em cima do seu adversário.

→: Correr
A: Quebra, pega e joga barreira
B: Pula



Dica: pegue moedas no percurso para aumentar seu poder de compra

#### Hammer-throw

Golfe movido a marteladas. Você precisa colocar o martelo no buraco de golfe com o mínimo de arremessos possível. Mas nem tudo é simples: há várias armadilhas no meio do caminho. Prepare-se!

A: Joga martelo
B: Gira martelo



Lance o martelo apenas quando a barra de energia estiver piscando

#### Swimming

Natação que de natação não tem muito. O objetivo é dar caldos no adversário até ele ficar sem fôlego (Oxy). Ganha quem acabar com o HP do outro. Se após 3 minutos nenhum dos dois tiver perdido todo seu HP, o vencedor será aquele que tiver maior HP.

Direcional: Nada
A: Pula no adversário
B: Chuta embaixo d'água, respira (apertando várias vezes)

Chute seu adversário embaixo d'água. É a melhor maneira de acabar com ele

#### Roof top jumping

Pule de prédio em prédio, evitando os precipícios e tente chegar ao final. Você pode levar até três tombos. A não ser que você compre poder extra antes da prova... Não se esqueça de pegar moedas no meio do caminho. A pobreza é dura.

→: Correr
A: Larga unicolor ou vara
B: Pula, pega unicolor ou vara



Segure B e solte no momento exato de seu salto com vara. Cuidado para não cair

#### Fighting scene

Um judô todo especial, com golpes estranhos e poderosos. Ganha quem zerar o HP do adversário. Para tanto, faça o PP (punch power) sumir. Só assim você consegue reduzir o HP. Dica: há quatro moedas nos cantos da tela!!!

A: Chuta
B: Pula



Os golpes especiais são o máximo. Fique bem perto de seu oponente e aperte B várias vezes. Quando os nomes dos golpes aparecerem na tela, aperte A



POW!

STREET CHALLENGE / Technos			
Esporte/Ação		1 a 4 jogadores	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

## STANLEY: THE SEARCH FOR DR. LIVINGSTON

Stanley é jornalista. Ele trabalha como repórter para o New York City Newspaper. Foi mandado para a África, em plena floresta do atual Congo belga, na época dominada pelos colonizadores (belgas, é claro). Sua missão é percorrer a floresta em busca de Dr. Livingston, um explorador muito louco que aparentemente se perdeu na plena floresta tropical.

Livingston deixou algumas anotações antes de seguir viagem. De posse dessas anotações, você deve ir atrás do cientista sozinho. Enganou a todos e tentou descobrir tudo sozinho. Como bom repórter que é, Stanley segue o rastro de Livingston e usa sua forte intuição para desvendar dois mistérios: o sumiço do cientista e a civilização perdida do Congo belga.

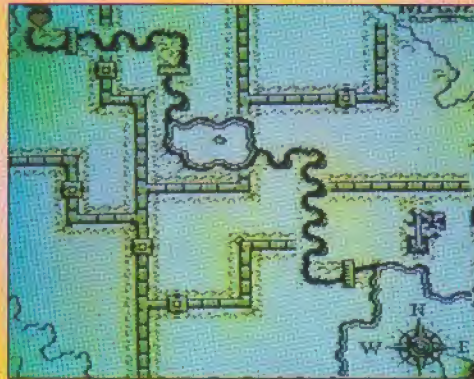
### Adventure histórica

Esta adventure começa no dia 11 de maio de 1870. Se a África ainda é desconhecida hoje em dia, dá até para imaginar como era há 120 anos. Os mapas são precários e os conhecimentos quase inexistentes. O interesse externo pela floresta não era gratuito: quem descobrisse os tortuosos caminhos e realmente colonizasse a área viraria "dono" da floresta. Era a melhor para um jornal do que estar presente no exato momento da exploração.

Além de louco e excêntrico, Livingston parece não gostar de companhia. Ele combina um encontro com Stanley para entrar juntos floresta adentro. O jornalista chega ao local na hora marcada. Mas Livingston desaparecera, deixando apenas uma mochila para o jornalista, além das anotações. Pobre Stanley...

### Surpresas na imensidão

O mapa da região que aparece logo no início do game não mente: o lugar é grande e escuro. Portanto, a intuição é a melhor das ferramentas. Para você não ficar muito perdido, algumas dicas são fornecidas no decorrer do jogo. Ou seja: converse com todo mundo que aparecer na sua frente. Pode ser útil. Os gráficos de Stanley: The Search For Dr. Livingston não são primorosos e a música é chata. Mas adventure é adventure e quem curte um desafio racha-cuca vai se divertir. Passagens secretas, itens escondidos e outras surpresas surgirão no meio do caminho. Pronto para a aventura, Stanley?



**Não tique perdidão.** Tente se localizar para iniciar a caçada a Livingston. Chame o mapa sempre que se perder ou use sua intuição



Passagens secretas e itens escondidos estão por toda a parte. Aventure-se por caminhos estreitos para achar surpresas!



**Comecinho do game.** O acesso à floresta não é facilitado. Ache Grapnel para entrar na perigosa selva de Masza

**STANLEY É INTELIGENTE, MAS NÃO É NENHUM SUPER-HOMEM. SE ELE CAIR DE LUGARES MUITO ALTOS, VOCÊ PERDE UMA VIDA**

**STANLEY: THE SEARCH FOR DR. LIVINGSTON / Electrobrain**

Aventura 1 jogador



### BART SIMPSON VS. THE WORLD (códigos para Game Genie)

Vidas infinitas - SZONIPST  
Munição ilimitada - OLUNPPPOP

### AMERICAN GLADIATORS

Mais vidas - basta digitar esta combinação na tela que pede a password e você iniciará o jogo na fase 4 e com 10 vidas:  
ABABBBBB

### TECMO BOWL

Passwords finais - para encarar a final neste ótimo game de futebol americano, tente as passwords abaixo:

San Francisco vs. Denver: 1DAFF7A6  
Los Angeles vs. Washington: 967FBFA5  
Miami vs. San Francisco: 072F7FAA  
Cleveland vs. New York: 098DFFA9

### TOXIC CRUSADERS

Passwords - para seleccionar fases, digite os seguintes códigos:  
Fase 2: 3276  
Fase 3: 7525  
Fase 4: 3815  
Fase 5: 7011

### BATMAN: RETURN OF THE JOCKER

Direto para a fase 7 - comece no nível 7-1.  
É só digitar GPZT



Gatos e ratos nunca se deram bem. E Tom e Jerry fazem a dupla gato/rato mais famosa do mundo. Eles são simpáticos e meiguinhos, mas não se entendem. Afinal, a grande diversão de cada um é tirar um barato com a cara do outro. Neste Tom and Jerry: The Movie, você assume o papel do vilão. Você é Tom e tem a complicada missão de correr atrás de Jerry até colocar suas garras no rato. Mas não é fácil. Jerry corre mais que Tom e ainda deixa umas bombas muito sacanas no meio do caminho. Ou seja: se você não se cuidar pode ter seus miolos queimados...



## Seis fases, muitas manhas

Tom and Jerry é um game curto. São apenas seis fases. A ação começa na cozinha e acaba em um quarto de bebê. Você ainda passeia um pouco pela cidade: vai ao centro, perambula no meio da floresta e visita as montanhas. Mas tudo com o mesmíssimo objetivo: pegar Jerry e acabar com a festa do rato.

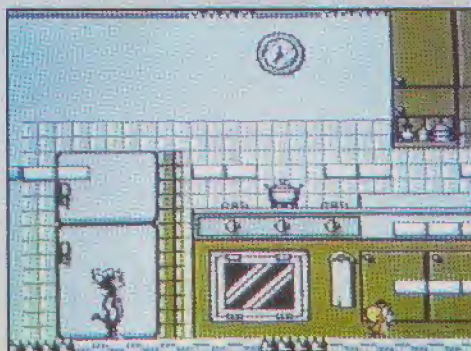
Gato que é gato não se faz de rogado e nem tem medo de sacanagens de rato metido a esperto. Jerry se diverte porque Tom é atrapalhado. Mas também porque o mundo parece estar contra o gato. Ele é lento, desengonçado e ainda sofre com as artimanhas de seu arquiinimigo, Jerry.

## Controle complicado

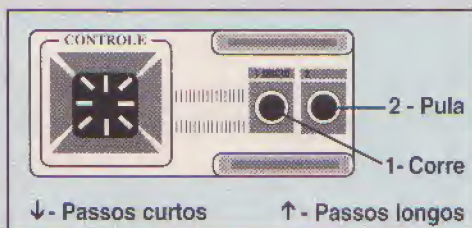
Tom só tem duas armas para encurralar Jerry: suas pernas e a cabeça. Aliás, use a cuca, porque os controles têm resposta lenta e pouco precisa. É a maior falha de um game com gráficos legais e diversão bem acima da média.

Seis fases, seis estratégias para pegar o rato. Este pode ser o ano dos ratos. Depois de Krusty ter se desesperado para encurralar os ratos e Lemmings ter invadido vários consoles, chegou a vez de encarar uma caçada a Jerry. Ele é muito mais simpático e manhoso e o jogo bem mais fácil. Resultado: pura diversão!

**JERRY É MUITO ESPERTO. ELE SÓ CORRE QUANDO VOCÊ AMEAÇA CORRER ATRÁS DELE. PORTANTO, CORRA APENAS QUANDO O RATO ESTIVER SUBINDO EM PLATAFORMAS OU MUDANDO DE ALTURA NA TELA**



Se você chegar muito perto de Jerry, ele deixará uma sonora bomba no meio do seu caminho. Não frite seus miolos



TOM AND JERRY: THE MOVIE  
Sega

Aventura

1 jogador



## FASE 1 - THE KITCHEN

Será que ratos e gatos ficam bem na cozinha? A resposta deve ser não. Vá atrás de Jerry, sempre tomando cuidado com suas bombas. A primeira fase é baba. Basta chegar ao final para colocar as mãos no rato. Mas não se acostume. Da segunda fase em diante a coisa muda de figura. Prepare-se!

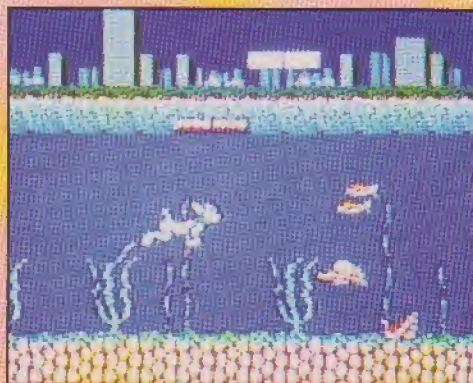


Vá por cima do cano para surpreender o rato logo depois. Use a cabeça, Tom!

## FASE 2 - THE GARDEN

Jardim, belo jardim. Muita água para refrescar a cuca e vários obstáculos para fazê-la ferver. Encontre a fórmula certa e leve Jerry ao desespero. Aproveite para correr atrás do rato quando ele estiver subindo nas plataformas.

*Caia n'água e continue nadando. Não suba na plataforma e confie nas suas braçadas. Fique na água e pegue o rato*



## FASE 3 - DOWNTOWN

No centro da cidade, prédios estão no caminho de Tom e Jerry. O cenário urbano não diminui a caçada. Fique atento às malandragens do rato e dê uma de esperto. Ele não perde por esperar...

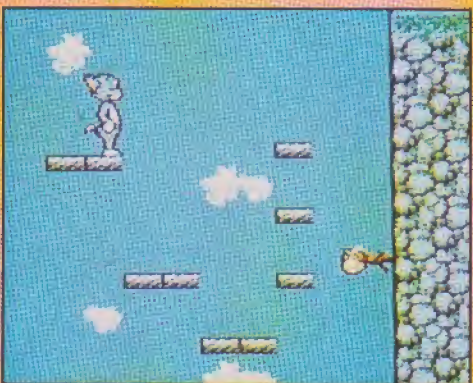
*Siga Jerry a distância. Quando ele chegar a um muro, não perca tempo. Pule em cima dele antes que o rato escale o muro*



## FASE 4 - THE FOREST

Esta floresta não tem bichos estranhos, tampouco areia movediça. Apenas ciladas. Não entre na de Jerry. Use a cuca! Há molas espalhadas pela fase inteira. Faça bom uso delas para voar.

*A última plataforma da esquerda o leva para cima. Pule bem em cima dela e siga para a direita. Pegue o rato logo depois*



## FASE 5 - THE MOUNTAINS

Nada como respirar o ar da montanha. Muitas cachoeiras, alto astral. Preste atenção naquilo que cai na sua cabeça. Pode ser fatal! O chão coberto de gelo escorrega pacas. Cuidado para não se esborrachar com tudo no chão.

*A correnteza é forte. Fique um pouco à direita da primeira plataforma para poder subir. Siga pela direita. Não fique marcando, senão Jerry escapará*



## FASE 6 - THE BABY'S ROOM

Entre brinquedos e berços existe um rato. E um gato desesperado para pegá-lo. Esta última fase é bem mais difícil. Mantenha distância de Jerry e só corra quando o rato estiver subindo. Fuja das bombas!



*Pule os soldadinhos de chumbo e desvie da bola de futebol. Ah, tome cuidado com as abelhas. Vá pelas plataformas superiores para surpreender Jerry*

### GOLDEN AXE WARRIOR

**Labirinto 1-** o machado (axe) fica dentro de uma cesta na sala 1. Pegue-o e vá para a sala 2. Empurre a tocha da esquerda para fazer a porta abrir. Pronto, você achou o chefe. Após umas oito machadadas o chefe virará história.

**Labirinto 3-** use seu sabre longo (long sword) na base das árvores após concluir este labirinto: Sua recompensa valerá a pena: muitos itens importantes para o decorrer do jogo. Não tenha pena das árvores!

**Chefe final-** Death Adder é perigoso. Corra ao seu redor para desviar de seus ataques. Enfrente-o apenas quando o seu medidor de life estiver completo. Tenha uma maçã. Death Adder é forte. Cuidado.

### RAMPAGE

**Mais pontos -** em cada fase onde você capturar um civil e o manter sob controle (sem fazer mais nada), ganhará pontos extras. O lobo pode segurar o executivo, enquanto o macaco consegue prender a mulher e o lagarto fica com o rapaz.

## SUPER MARIO LAND 2 - 6 GOLDEN COINS

Para a felicidade dos mariomaniacos, a Nintendo não deixa mesmo a galera com saudades de seu personagem predileto. A segunda aventura de Super Mario para o Game Boy saiu há pouco nos States com muita ação e novidades. Agora, Mario enfrenta um vilão que é seu verdadeiro oposto: Wario, um gordinho bigodudo e malvado. Wario encantou todas as criaturas de Mario Land e trancafiou-se no próprio Mario Castle. Para salvar sua terra, o herói mais popular de todos os tempos precisa pegar seis moedas de ouro, invadir o castelo e enfrentar o maníaco Wario.



**SUPER MARIO LAND 2**  
6 GOLDEN COINS / Nintendo

Ação

1 jogador

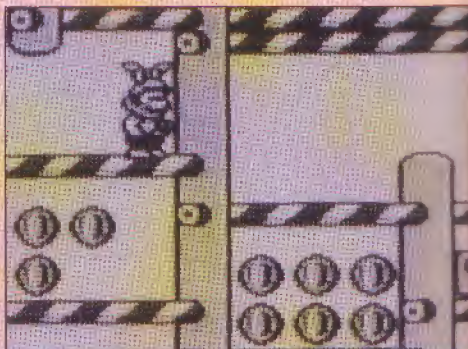


### Novas fantasias

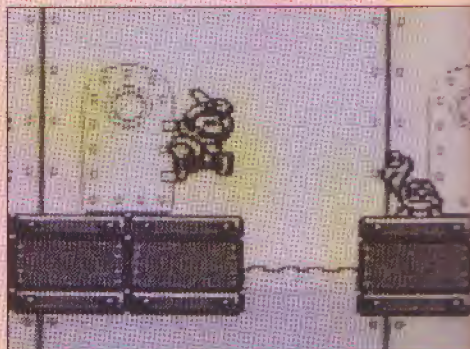
Mario aparece neste jogo com duas fantasias inéditas. Uma é a de astronauta e com ela, Mario pode flutuar suavemente no espaço. A de coelho serve para fazê-lo voar. Já a terceira transformação que o herói experimenta no jogo é a mais conhecida de todas: Mario Flamejante, capaz de atirar bolas de fogo.



A roupa de astronauta é a única com que Mario pode explorar o vácuo da fase Space Zone



Quando você pega a cenourinha num dos blocos de interrogação, Mario transforma-se em coelho e pode voar.



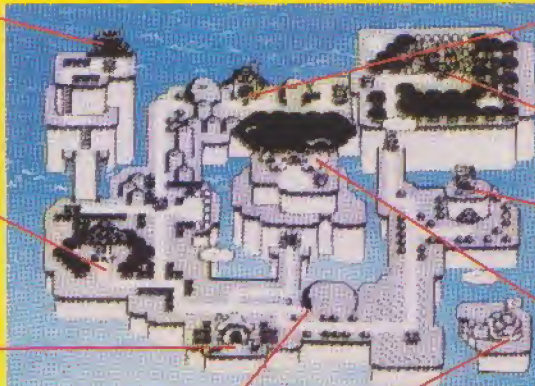
Para transformar-se em flamejante, Mario só precisa pegar a florzinha

## O NOVO MUNDO DE MARIO

**Space Zone** - Uma das moedas douradas está aqui. Flutue pelo espaço e encontre-a

**Tree Zone** - A árvore gigante do reino está infestada de bichos

**Mario Land Entrance** - A primeira fase tem o familiar visual de tubos e piranhas-flowers



**Slot Machine** - É uma espécie de fase de bônus, onde se pode faturar vários itens

**Turtle Zone** - Como não poderia deixar de ser, esta aventura de Mario também tem uma fase aquática

**Macro Zone** - Mario vai parar numa estranha casa com objetos enormes

**Pumpkin Zone** - É um castelo escuro e cheio de fantasmas

**Mario Zone** - Nosso herói entra numa enorme réplica mecânica de si mesmo.

**Mario Castle** - É onde rola o confronto decisivo com Wario. Você só pode chegar aqui depois de pegar as seis moedas de ouro

### MEGA MAN: DR. WILLY'S REVENGE

**Chefes da primeira etapa** - para facilitar seu trampo neste jogo, enfrente os inimigos da primeira etapa na ordem indicada:

1. **Elec Man** - entre desvios e tiros, você o vence com a arma normal
2. **Ice Man** - use o Elec Beam e este chefe estará no papo
3. **Fire Man** - com a arma Ice Cutter, você põe este esquentadinho numa fria
4. **Cut Man** - use a arma Fire Storm para acabar com o papo dele

**Chefes da segunda etapa** - agora, veja as estratégias e a ordem que você deve usar para enfrentar os chefes finais do game:

1. **Flash Man** - combata-o com o Ice Slasher
2. **Quick Man** - primeiro tire as energias dele com a arma Flash e depois apele para o Fire Storm
3. **Bubble Man** - a melhor arma para

enfrentá-lo é o Quick Boomerang

4. **Heat Man** - espere que ele inicie o ataque e use a arma Bubble Lead

**Password para o final** - para ir direto ao estágio do Dr. Willy, basta usar esta password: A2, A3, B4, C2 e C3.

### OPERATION C

**10 vidas!** - faça cuidadosamente a seqüência de comandos abaixo durante a tela de apresentação e você vai ganhar 10 vidas: ↑ quatro vezes, ↓ quatro vezes, ← quatro vezes, → quatro vezes, A, B e Start.

### WHO FRAMED ROGER RABBIT?

**Seleção de estágios** - use as passwords abaixo para ir direto aos estágios do jogo:

- 2 - DLT3QYBY
- 3 - GPLDMSRC
- 4 - MMCFGWXJ
- 5 - BGQTVKJP
- 6 - RTJBWN43



# GEORGE FOREMAN'S KO BOXING

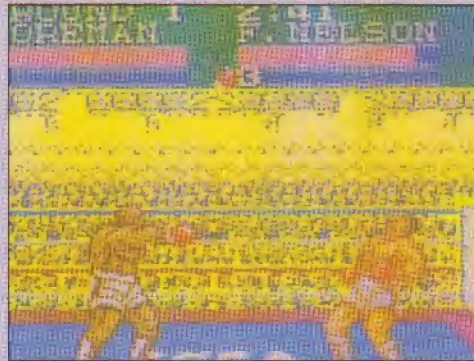
Chegou a hora de subir no ringue. Depois de nocautear o Super NES, George Foreman invade a telinha. O game não é dos melhores, uma das poucas mancadas da Flying Edge, mas é pancadaria total. Jabs, uppercuts e outros golpes típicos do boxe o aguardam.

Conectando o seu Game Gear com o de um amigo você terá um grande confronto. O ringue será pequeno para a fúria de dois lutadores ensandecidos. Para conseguir um nocaute você terá de "pular miudinho": defender-se sempre e atacar na hora certa. A vida de boxeador não é fácil...

## Tática de vencedor

A solução para uma grande vitória é a combinação de golpes na cabeça e no estômago: é fatal. Rapidez também é importante, mas timing é fundamental. Ou seja: a sequência de golpes deve ser desferida na hora certa. Depois é só observar a resistência do adversário ir para o espaço.

O botão 1 comanda o braço esquerdo e o 2 controla o braço direito. O principal golpe é o superpunch. Aperte os botões 1 e 2 até a sua barra de energia ficar cheia de pontinhos e sua luva ficar branca e piscar. Daí, aperte 1 para jogar seu adversário na lona. George Foreman's KO Boxing não é nota 10, mas garante bons momentos de diversão. Preparado?



O superpunch é detonante. Use-o apenas quando necessário e assista à queda de seu adversário. Ninguém agüenta muitos superpunchs seguidos



O desgaste do round pode ser compensado com um lanchinho no intervalo. Foreman é vidrado em hambúguer. Que tal uma mordidinha?

**GEORGE FOREMAN'S KO BOXING**  
Flying Edge

Esporte 1 ou 2 jogadores

GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

## FANTASY ZONE

Aqui vão algumas dicas para você detonar neste lindo game para Game Gear. Confira!

**Armas especiais** - tenha dinheiro em mãos para comprar canhões de laser e bombas duplas. As lojas também oferecem escudos e eventualmente uma nave extra.

**Maior velocidade** - se a grana estiver curta, compre asas grandes (big wings). Elas custam a bagatela de 100. Para voar baixo você precisa gastar um pouco mais: 100.000 rendem um foguete arrasador!!!

**Primeiro chefe** - seu nome é Lefant. Apesar do nome, ele não é dos mais difíceis. Atire sem parar no seu nariz. Ele vai explodir, explodir, explodir.

**Segundo chefe** - Flame já é mais durão. Acerte-o com a superbomba (heavy bomb) e comemore a fase 3.

**Terceiro chefe** - ele tenta congelar seus adversários. Seu nome, Iceeze. Use a lanterna (flash) para esquentar seus miolos e depois trate de atirar em todas as partes de seu corpo.

## AYRTON SENNA'S SUPER MONACO GP 2

Para voar baixo - monte seu carro com a seguinte configuração: transmissão automática Wing Type Zero, Tires (pneus) B-Comp. Motor Model A. Você vai detonar a 316 Km/H.

## PSYCHIC WORLD

**Seleção de fase** - logo na tela de abertura, segure ←, ↑ e os botões 1 e 2. Conseguiu? Agora aperte Start. Prontinho! Escolha a fase que quiser.

## SHINOBI

**Teste de som** - você curte um som? Então saque só. Na tela de abertura, segure ↑ e aperte Start. Agora você pode ouvir todas as músicas.

Cada vitória vale de 2 a 4 pontos, variando se for por pontos, nocaute técnico ou nocaute-beija-lona. Quanto mais pontos você ganhar, mais forte voltará para a próxima luta. Ou seja: KO (nocaute) neles. E comemore o título!

# Dragon's Lair 2

## Desenho animado

Dragon's Lair poderia ser definido como um grande desenho animado do qual você é participante. A princesa Daphne, esposa de Dirk, o Destemido, é raptada pelo mago Mordroc e levada para outra dimensão de tempo. Dirk parte para o resgate e a única forma de encontrá-los é pegando a máquina do tempo no castelo de Mordroc. Agora, para você não ficar boiando ou ter vontade de jogar o computador na parede, vamos dar umas dicas para os momentos mais críticos do jogo.

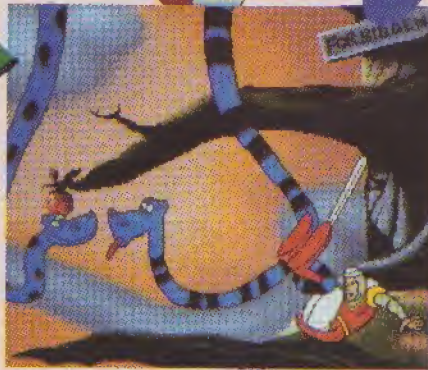


**S**e você ficou babando com este super movimentado jogo dos arcades, mas também muito papafichas, anime-se: ele agora está disponível para o seu PC. Dragon's Lair 2 tem o mesmo pique e estrutura da versão para os arcades: a seqüência do game depende de comandos certos na hora certa. A história está um pouco mais curta que a original e tem algumas cenas diferentes. A resolução gráfica também é um pouco inferior. Agora, a grande diferença é que os objetos não piscam no vídeo, indicando o comando que você deve dar: você tem de adivinhar o que fazer. Isso torna o jogo muito mais difícil que a versão dos arcades. Em termos de dificuldade, o Dragon's Lair 1 e Space Ace, ambos de PC, também não chegam nem perto.

Vale a pena fazer um sacrifício por ela, você não acha?

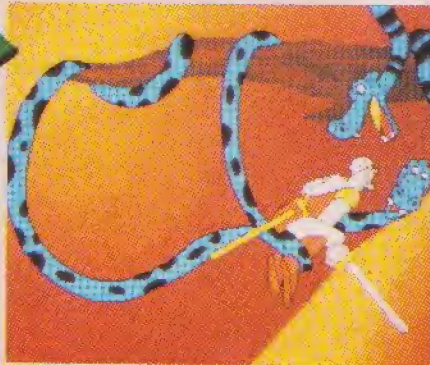
### CENA 27 The snakes of Eden

Depois de ter passado pelos guardiães do Eden, Dirk topa com duas cobras azuis. É preciso espantá-las (tecle INS três vezes, uma para cada enroscada das cobras).



### CENA 28 Swinging of the snakes

Suas tentativas para livrar-se das cobras não deram certo e Dirk está totalmente enrolado. Primeiro, faça um movimento para a direita (tecle →) para escapar do bote de uma das cobras. Em seguida, Dirk deve ir para cima (tecle ↑) para esquivar-se do segundo bote. Na seqüência, é preciso ir para cima novamente (tecle ↑) para finalmente livrar-se das duas. Tudo deve ser feito rapidamente.



### CENA 35 Dirk vs. Mordroc

Dirk perdeu a espada para Mordroc e agora é ameaçado pelo mago. O precipício sobre o qual está o cavaleiro começa a despencar. Situação difícil esta, não? Pule fora do precipício (tecle ↑) aí escape do primeiro ataque de Mordroc (tecle ← e ↑ rapidamente) e do segundo (tecle →).



### CENA 36 Dirk leaps to the Death Ring

Depois de escapar de Mordroc, você precisa pegar o anel na borda de um precipício prestes a desabar. Chegue perto do anel (tecle ↑), e quando as pedras começarem a cair, salte para uma pedra à direita (tecle →) e em seguida use o cinto para apanhar o anel (tecle INS). Para cair fora do local, salte à esquerda (tecle ←).



### CENA 37 Dirk throws ring at Mordroc

Neste momento, o mago lança um raio sobre você. É preciso subir numa estalactite (tecle ↑) e arremessar o anel (tecle INS).



### DRAGON'S LAIR 2 TIME WARP Sullivan

Ação 1 jogador  
Lançamento Brasoft



### CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

MONITOR: CGA,  
PC AT 16 MHz.  
RECOMENDAMOS O USO DE  
JOYSTICK

## PLACA DE SOM

Os sons e vozes digitalizadas do jogo são bárbaros, mas só funcionam para computadores que tenham placas de som. Quem não tiver estes acessórios não vai ouvir nadinha, nadinha.

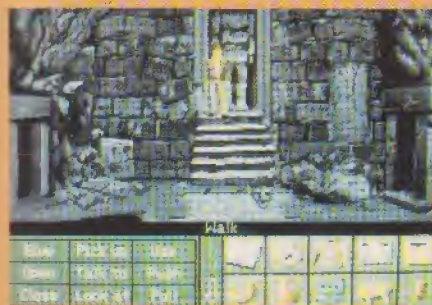
## INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

Logo na entrada do labirinto você vai ver três cabeças de estátua sobre uma prateleira. Pegue apenas duas delas e atravesse o portão. Depois de ter cruzado o portão, use o chicote na cabeça que ficou do lado de fora, trazendo-a para o seu lado (foto). Você vai precisar das três mais adiante.



### Worldstone

Explorando o labirinto, você vai encontrar uma sala com uma plataforma no meio (veja foto). Faça com que Indy e Sophia pisem na plataforma, fazendo-a descer para o piso de baixo. E quem está lá, mortinho da silva? Dr. Sternhart, aquele que roubou a Worldstone. Pronto, você acaba de achar a pedra que faltava. Apanhe também o bastão dele para usos futuros e caia fora, subindo pela corrente atrás da cachoeira.



### Outro portão

Continuando sua exploração pelo labirinto, você vai encontrar uma sala com um portão e uma prateleira parecida com aquela do começo. Coloque as três cabeças que você trouxe sobre a prateleira para abrir o portão. Ao cruzá-lo, você vai encontrar dois caminhos.

Pegue primeiro o de cima até encontrar uma caixa de ouro, cuja função é atuar como isolante para o orichalcum. Neste local é impossível pegá-la, mas você deve usar o bastão para cutucar a estaquilha embaixo do enorme contrapeso (counterweight). Feito isso, volte ao ponto de partida e tome o caminho de baixo, até encontrar uma sala com uma enorme cabeça de estátua. Coloque o bastão dentro da boca da estátua, fazendo o elevador subir (com Indy em cima, é claro). Aí é só pegar a caixa, os orichalcuns e voltar à sala onde você deixou Sophia.

### Mais um portão

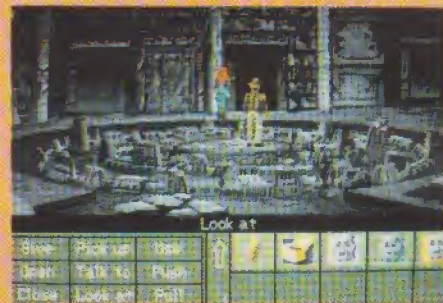
Voltando à sala da plataforma, você perceberá que ela não desce apenas com o peso de Indy. Use o chicote na cabeça da estátua para derrubá-la e colocá-la sobre a plataforma. Era o peso que faltava para descer. Chegando lá embaixo, siga pela passagem no fundo da sala até encontrar um portão. Problema: ele só abre pelo outro lado. Você precisa convencer Sophia, na base do papo, a entrar pelo buraco na parede, ao lado do portão.

Passando pelo portão, você vai cair num local do labirinto que parece não ter saída. Peça para Sophia colocar seu colar de orichalcum dentro da caixa de ouro, junto com os outros orichalcuns que você tiver. Aí, use o detector em cada um dos cômodos daquela ala do labirinto, até que aponte para uma parede. Pegue o ship rib e escave a parede: uma porta aparecerá. Passando por ela, você vai encontrar uma sala com a miniatura da cidade.

*Na edição passada, levamos você às portas do labirinto de Creta. E agora? Veja o que vai rolar.*

### Usando as pedras

Bem no centro da cidade em miniatura há uma convidativa estaca. Encaixe as pedras Sun, Moon e World na estaca, arrumando-as na combinação pedida (foto). Uma das portas da sala vai se abrir. Mas quando você entrar por ela, Kerner aparecerá. Ele vai ameaçar Indy e Sophia de morte, caso você não entregue as pedras. Faça o que ele pedir: entregue as pedras. Kerner levará as pedras e Sophia, deixando Indy trancado na sala. Para sair desta, use o ship rib na parede oposta à porta até abrir um túnel. Indy sairá são e salvo na entrada do labirinto.



### Submarino

Ao sair do labirinto, você verá o submarino para onde Kerner levou Sophia e as pedras. Corra pra lá. Chegando à torre do submarino, você vai ver um comunicador: use-o para mandar toda a tripulação para a proa. A galera desocupa a sala de comando e você fica à vontade para descer. Aliás, com isso você literalmente assume o comando do submarino. Seu objetivo nesta etapa será dirigi-lo até a entrada secreta de Atlantis, no fundo do oceano. Mas isso é trampo para o próximo capítulo desta novela.

**ESPERAMOS QUE VOCÊ CONSIGA FAZER TUDO DIREITINHO ATÉ AQUI. NÃO PERCA A EDIÇÃO 25, COM AS RESPOSTAS PARA OS NOVOS ENIGMAS DO JOGO. ATÉ LÁ!**



# ART OF FIGHTING

Este arcade tem a mesma placa do Neo-Geo Série Ouro. Se você possui esse console, pode tentar descolar o cartucho via Japão.

Este game é um provável sucessor de Street Fighter 2. São vários personagens e diversos golpes específicos. Tudo começa quando a irmã de Robert e de Ryo, Yuri, é raptada misteriosamente por um enigmático vilão. Você terá de passar por uma série de combates e o negócio é distribuir porrada, mas sabendo o que está fazendo. E vai gastar muitas fichas para dominar os comandos. Mas vale a pena: os gráficos são chocantes, o som tem tudo a ver e os lutadores são grandalhões com habilidades supersacadas. Se você for jogar sozinho, só poderá utilizar Robert e Ryo. Aqui, damos os dez lutadores e seus principais golpes. Portanto, fight!

## RYO E ROBERT

São caras rivais, rápidos e fortes. Ryo é superparecido com o Ken do Street Fighter.

Robert já anda todo alinhado: rabo-de-cavalo, colete, calça social e sapatos. Os dois são semelhantes em suas habilidades.



**MAGIA SUPERPODEROSA** - Ryo ataca Robert com seu melhor golpe: →, ←, ↓, ↘, → + A. Mas ambos têm poderes praticamente iguais.

Pé de fogo:	→, ↘, → + B
Magia simples:	↓, ↘, → + A
Pé rápido:	→, ←, → + C
Jogar o inimigo:	C
Dragon punch:	→, ↘, ↓, → + A

## JOHN

Este cara se parece muito com o Guile: é norte-americano, usa um macacão verde, mas não tem o look meio punk do personagem de Street Fighter. É forte pra caramba e reage aos comandos num meio termo entre rápido e devagar. Seu melhor golpe é a giratória no ar com os braços.



**GIRATÓRIA** - Este vôo com os braços é um golpe exclusivo de John: ↙, ↗ + A

Magia:	↓, ↘, → + A
Chute rápido:	↙, ↓, ↙, ← + B



**QUANTO MAIS CHEIO ESTIVER O MEDIDOR DE MAGIA (EMBAIXO DO LIFE), MAIOR SERÁ A INTENSIDADE DO FEITIÇO**

## ART OF FIGHTING / SNK

Luta

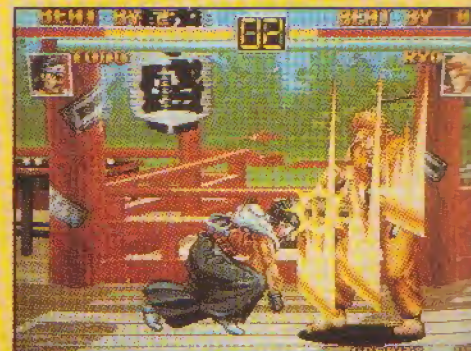
1 ou 2 jogadores



GRÁFICO SOM DESAFIO DIVERSÃO

## TODO

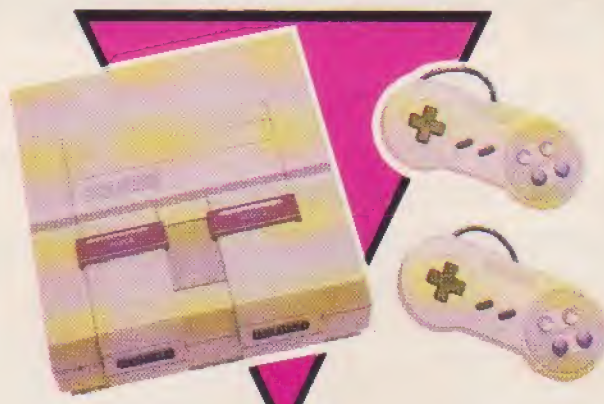
Todo é um samurai com estilo medieval. É forte e lento, mas tem como principal vantagem uma magia que joga lâminas no adversário.



**MAGIA COM LÂMINAS** - pode ser um golpe fatal: ↓, ↘, → + A

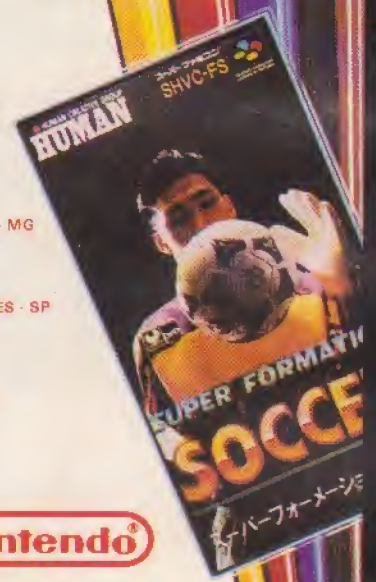
**PARA RECARREGAR SEU MEDIDOR DE MAGIA, APERTE OS BOTÕES A OU B**

Continua na pág. 38



**LKC É O POINT.  
VIDEOGAME É NINTENDO,  
O RESTO É  
BRINQUEDO ELETRÔNICO.**

**A JOGADA CERTA ESTÁ TOMANDO  
CONTA DO BRASIL.**



**LKC BRÁSILIA - DF**  
Tel.: (061) 273-9083

**LKC FORTALEZA - CE**  
Tel.: (085) 234-6763

**LKC GOIÂNIA - GO**  
Tel.: (062) 241-0283

**LKC POUSO ALEGRE - MG**  
Tel.: (035) 421-7131

**LKC SÃO PAULO - Tatuapé**  
Tel.: (011) 217-3424

**LKC MOGI DAS CRUZES - SP**  
Tel.: (011) 469-9125

**LKC SÃO PAULO - Moóca**  
Tel.: (011) 264-6734

**LKC SÃO PAULO - Brooklin**  
Tel.: (011) 535-4981

**LKC GUARULHOS - SP**  
Tel.: (011) 209-0537

**LKC FÓZ DO IGUAÇÚ - PR**  
Tel.: (045) 73-2031

**LKC CURITIBA - PR**  
Tel.: (041) 225-5432

**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM

**LKC JOINVILLE - SC**  
Tel.: (047) 33-6572 e 33-0016

**LKC CAXIAS DO SUL-RS**  
Tel.: (054) 221-3456



**FRANCHISING • LOCAÇÃO • VENDAS**

PLAY-GAME EM TODAS AS LOJAS. REMETEMOS PARA TODO O BRASIL.  
O MELHOR PREÇO DO MERCADO.



**VÍDEO DO BRASIL**

**CONSULTE NOSSA LOJA  
MAIS PRÓXIMA DE VOCÊ.**

**LKC SÃO PAULO-SP - TATUAPÉ** - R. Apucarana, 1209  
**LKC SÃO PAULO-SP - MOÓCA** - R. do Oratório, 1240  
**LKC SÃO PAULO-SP - BROOKLIN** - R. Guararapes, 204  
**LKC GUARULHOS-SP** - R. Barão de Mauá, 716 - Centro  
**LKC MOGI DAS CRUZES-SP** - R. Otto Unger, 158  
**LKC BRÁSILIA-DF - SCLN 210** - Bloco C - Loja 33/35  
**LKC FÓZ DO IGUAÇÚ-PR** - R. Manoel Rodrigues Filho, 41  
**LKC CURITIBA-PR** - R. 24 de Maio, 765

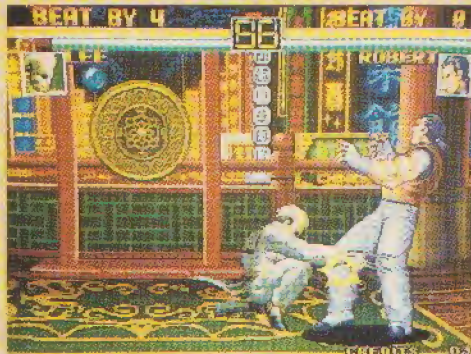
**LKC GOIÂNIA-GO** - Loja 1 - R. 22, N° 310 - Setor Oeste  
Loja 2 - Shopping Center Bouganville  
Térreo 1  
**LKC JOINVILLE-SC** - R. Pedro Lobo, 46  
**LKC CAXIAS DO SUL-RS** - R. Pinheiro Machado, 1407  
**LKC POUSO ALEGRE-MG** - R. Cel. Otávio Meyer, 160  
P.A. Shopping - 4° Piso  
**LKC FORTALEZA-CE** - Av. Eng° Saritana Júnior, 2828  
Fax: (085) 234-2545

**FRANCHISING E ABERTURA DE NOVAS LOJAS**  
R. Mateus José, 1233 - V. Maria Baixa - CEP 02166 - Tel.: (011) 954-9418  
FAX: (011) 954-8392 - São Paulo - SP

Continuação da pág. 36

## LEE

É um oriental mascarado, rápido e medianamente forte. Tem garras embutidas nos punhos, tipo as de Vega.



**GARRA EMBAIXO** - Um detono que faz picadinho do adversário: ↓, ↘, → + A

Garra em cima:	↓, ↘, → + B
Tapa rápido:	→, ←, → + C
Chute:	↙, ↗ + B

## KING

Ela é rápida, mas muito fraca. Tem magia veloz. King lembra muito a Chun Li.



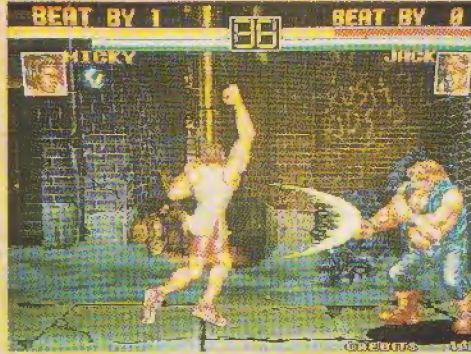
**MAGIA** - King salta para o seu ataque: ↓, ↘, → + B

Chute rápido:	↓, ↙, ← + B
Voadora com o joelho:	↙, ↗ + A

**PARA ROUBAR MAGIA DO ADVERSÁRIO, BASTA CHAMÁ-LO PARA O PAU APERTANDO O BOTÃO D**

## MICK

Mick tem pinta de atleta, mas é médio em rapidez e força. Tem boa envergadura.



**MAGIA NO ALTO** - Soco no ar, Mick solta esse petardo em Jack: ↓, ↘, → + A

Magia no chão:	↓, ↘, → + B
----------------	-------------

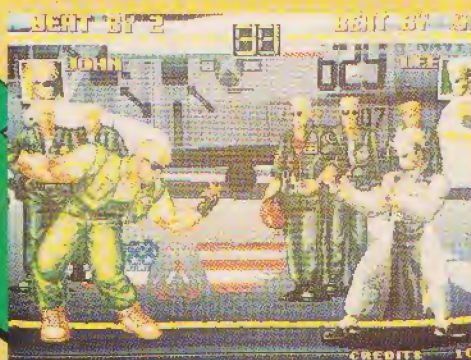
## JACK

É um cara paçudo, muito forte e pesado. Jack é lento... quando cai no chão, demora para se levantar. Mas sua voadora e seu soco com dois pulinhos antes são pancadas violentas e demolidoras.



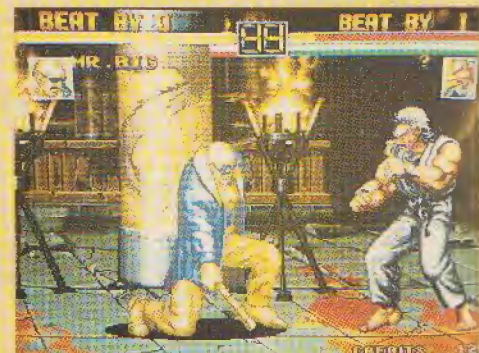
**VOADORA** - Ryo viu estrelinhas depois desse golpe: ↙, ↗ + B

Soco com dois pulos antes:	↓, ↘, → + A
----------------------------	-------------



## MR. BIG

Ele é um dos chefões. Forte e rápido, Mr. Big detona o adversário com sua magia. Esse carecão bigodudo luta com dois porretes que, quando tocados no chão, soltam o implacável feitiço. Não adianta se defender dessa magia. A única saída é quicar na parede, pulando para o canto da tela e apertando o botão C. Se você quer comandar Mr. Big num combate, fique sabendo que isso só será possível depois que ele for derrotado.



**MAGIA** - Esse ataque não tem defesa: ↓, ↘, → + A

## CHARADA (?)

Esse cara não tem nome: só pinta um ponto de interrogação na tela. Resolvemos denominá-lo Charada. Se você está jogando contra a máquina, ele é o último chefe e tem as mesmas características e os mesmos golpes de Ryo, porém com mais força e rapidez.

Mistério: se você vencer o Charada, o game mostrará seu personagem vencedor preparando um golpe mortal. Quando você estiver pra acabar com a raça do vilão, aparece Yuri, a sua irmã, que lhe pede para poupar o bastardo Charada. Finalmente, ela diz: "Ele é nosso...". Eis que pinta um continue na tela. Não dá pra entender!



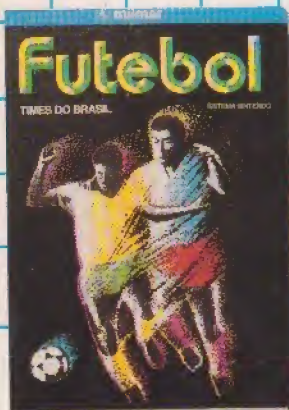
O duelo entre os chefões: Mr. Big empunha seus porretes para enfrentar o Charada (?). Que vença o melhor!

# HI-TOP GAME

COMPATÍVEL COM O SISTEMA NINTENDO



**TURBO**



APPC

PRODUZIDO  
NA ZONA FRANCA  
DE MANAUS  
CONHEÇA O AMAZONAS

- Par de Controles - **TURBO\***
- Acompanha um cartucho
- Adaptador para TV
- Conversor AC/DC

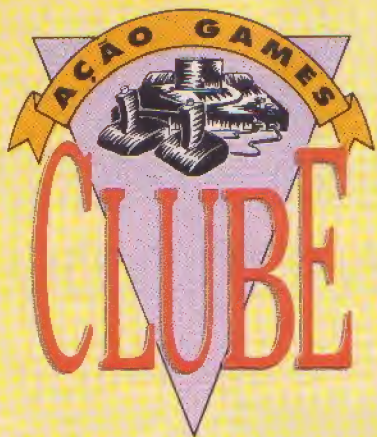


**milmar**

TEL.: (011) **574-0204**

**Jogos disponíveis:** Futebol • Volleyball •  
Krazy Kreatures • Double Strike • F-15 • Pyramid •  
Tiles of Tate • Impossible Mission II • Dudes

*\*Acelera funções, tais como: saltos, corridas, ataques, lançamentos, etc.*



## VENDO

- ▶ Microcomputador Expert MSX 1.0. Marcelo José de Sousa, tel.: (011) 575-2273.
- ▶ Super NES, um Mega Drive e um Game Boy. Alexandre, tel.: (011) 65-9183.
- ▶ Game Boy com estojo e sete cartuchos. Gustavo Pares, tel.: (011) 842-1493.
- ▶ Cartuchos de Mega Drive. Eduardo Simon, tel.: (011) 702-4528.
- ▶ Mega Drive com dois controles e 10 cartuchos. Paulo Eduardo P. de Moraes, tel.: (011) 869-2030

- ▶ Turbo Game VG 9000 T com dois controles e dois cartuchos. Felipe Willrich de A. Schindweon, tel.: (061) 223-4901.
- ▶ Master System com Pistola Laser, óculos 3D, Rapid Fire e 16 cartuchos. Renato Menezes de Azevedo, tel.: (0512) 225-6706.
- ▶ Dynavision III com um joystick e quatro cartuchos. Giovanni Goulart, tel.: (0532) 32-7571.
- ▶ Phantom System com adaptador e 193 jogos. Ederson Ney Rodrigues, tel.: (035) 421-1142
- ▶ Cartuchos importados de Game Gear todos em caixas lacradas. Michel, tel.: (011) 275-5644
- ▶ Cartuchos de Nintendo Americano. Felipe Bruno, tel.: (0123) 21-9550.
- ▶ Master System I com sete cartuchos e pistola, mais um Atari 2600 com 28 cartuchos. Lya M. Paiva Castro, tel.: (061) 577-1888.
- ▶ Phantom System com dois controles, pistola e quatro cartuchos, mais um Atari 2600. Alóis Munhoz Pereira, tel.: (071) 247-9783.
- ▶ As edições número 01 a 12 além de Super Mapas da Revista AÇÃO GAMES. Júlio César Dória Alves, tel.: (0132) 22-2353.

- ▶ Adaptador de Mega Drive para jogos de Master System na caixa com manual. Guilherme S. Roxo, tel.: (011) 884-1862.
- ▶ Master System com três controles e dois cartuchos. Antônio Ricardo de Lima Soares, tel.: (0132) 92-4941.
- ▶ Mega Drive nacional com três cartuchos, mais um Phantom System com 12 cartuchos e adaptador J72. Giovanni Laurienzo, tel.: (011) 918-1488.
- ▶ Minigames da Casio sem uso. Vitória Hélio Minkauskes, tel.: (011) 575-3200.
- ▶ Dois Atari 2600 com 128 jogos. Tiago Morali Salviato, tel.: (011) 743-3190.
- ▶ Adaptador de Super NES para Super Famicom. Danilo Rosa Gatto, tel.: (011) 458-1274.
- ▶ Mega Drive nacional com três cartuchos e um Micro Genius com pistola e seis cartuchos. Fábio Gomes Marques, tel.: (0132) 76-2448.
- ▶ Game Boy com seis cartuchos e bateria recarregável. Guilherme M. Cavalcanti, tel.: (0192) 39-2098.
- ▶ Nintendo americano com pistola, tapete e dois controles. Carlos Alberto Andrade, tel.: (071) 336-1335.

## COMPRO

- ▶ Cartuchos B-52 e Turtles 3 do sistema Nintendo. Rodrigo Amara de Andrade, tel.: (0125) 44-2942.
- ▶ As edições números 10, 12, 13 e 14 da revista AÇÃO GAMES. Marcos A. Cavaliari. Rua Dr. Nuno de Assis, 94, apto.11, Santo Amaro, CEP 04746000, São Paulo, SP.
- ▶ Coleção completa da revista A Semana em Ação. Daniel R. Bueno, tel.: (0143) 72-2705.
- ▶ Os cartuchos Battletoads e Capitão Planeta do sistema Nintendo. Leandro F. Guerra. Rua Doris Meimrado, 188, Freguesia do O, CEP 02961, São Paulo, SP.

## TROCO

- ▶ Mega Drive japonês transcodificado com dois cartuchos mais um Top Game VG 9000 por um Super NES. Leonardo Fukushima, tel.: (011) 562-0107.
- ▶ Master System com nove cartuchos, dois controles e pistola Rapid Fire, por videogame do sistema Nintendo com cinco cartuchos. Wilmar Scudino Curtiz, tel.: (021) 222-1361.

# PLAY SCORE

NINTENDO	US\$	MEGA DRIVE	US\$	SUPER NESS	US\$
GI JOE II	20,00	ALIEN III	21,00	AXE LAY	82,00
BATTLEDOGS	19,00	ALIEN STORN	16,00	BILL LOMBEERS	47,00
BUCK DHARE	19,00	ARK RIVALS	16,00	DRAGONS LAIR (ALT)	43,00
CAPITÃO AMÉRICA	18,00	AQUATY GAME	21,00	CONTRA III	57,00
CAPITÃO PLANETA	18,00	BASE BALL	31,00	DINOCITY	65,00
GOAL II	20,00	BARCELONA 82	16,00	F. ISP. DRIVING SUZUKI (ALT)	43,00
FRANKSTEIN	19,00	BATMAN	15,00	F - ZERO	52,00
FAMILIA ADAMS	19,00	BULLS X LAKERS	19,00	FINAL FIGHT	46,00
FUNTSTONES	18,00	CALIFORNIA GAMES	15,00	GOLDEN FIGHTER (ALT)	60,00
HUDSON HANK	19,00	CHUCK ROOCH	22,00	HOOK (ALT)	53,00
HARLEN GLOBTROTTERS	20,00	CIBE COP	31,00	MICKEY MOUSE - MAGIC QUEST (ALT)	50,00
HOME ALONE (ESQ. DE MIN)	20,00	DECAP ATTACK	14,00	KING OF THE MONSTERS (ALT)	43,00
MEGA MAN IV	20,00	DESERT STRIKE	21,00	PARODIUS (ALT)	38,00
JAWS	20,00	LEMMINGS	31,00	PIT FIGHTER	55,00
TARZAN	20,00	DOUBLE DRAGON I	21,00	PRINCE OF PERSIA (ALT)	52,00
CONAN	20,00	DOUBLE DRAGON II	17,00	RAMMA MEIA (ALT)	52,00
ROBOCOP IV	22,00	NHL PA 93	21,00	ROBOCOP 3	65,00
SIMPSONS II	20,00	ERNEAST EVANS	19,00	ROOD RUNES (PAPA LEG. ALT)	49,00
SIMPSONS (FUN HOUSE)	16,00	EVANDER HOLLY FIELD	22,00	SONIC BLASTMAN (ALT)	53,00
SNON BROTHER	19,00	F - 22	19,00	SIMPSONS (BART NIGHT MORE)	65,00
STREET FIGHTER II	26,00	F 1 HERO II (S.NAKAJIMA)	18,00	STREET FIGHTER II	60,00
SUPER CONTRA	17,00	FIGHTING MASTER	13,00	STAR WARS (ALT)	53,00
TARTARUGA NINJA III	18,00	INDANA JONES	21,00	SUPER TENNIS	52,00
THE LITTLE NERMAID	15,00	GHOST BUSTER	15,00	STREET FIGHTER II (ALT)	65,00
TINNY TOON	17,00	SONIC II	32,00	TARTARUGA NINJA IV	70,00
WACKY RACES	21,00	GREENDOGS	21,00	THE ROCKTEER	59,00
WESTLEMANIA	19,00	TENNIS (JENIFER CAPRIATI)	21,00		
<b>NINTENDO PROMOÇÃO</b>		HEAVY UNIT	15,00	<b>ACESSÓRIOS</b>	<b>US\$</b>
BATMAN	12,00	HOME ALONE	31,00	ADAP. MEGA DRIVE	12,00
WORLD CHAMP	13,00	JAMES POND II	13,00	ADAP. NINTENDO 80-72	6,00
DOUBLE DRAGON III	12,00	JEMEL MASTER	21,00	ADAP. FAMICOM/S. NESS	17,00
DOCTOR MARIO	11,00	TERMINATOR	22,00	CONTROLE P/S. NESS	30,00
MISSÃO IMPOSSÍVEL	12,00	JUUU	14,00	CONT. S. NESS (TURBO)	25,00
NINJA CRUSADER	12,00	KABUKI	14,00	FOTOS COLORIDAS	Cr\$ 18.000,00
TARTARUGA NINJA I	11,00	KID KAMALEON	17,00	RF P/ MEGA DRIVE	6,00
TARTARUGA NINJA II	12,00	LAKERS X CELTICS	15,00	ESTOJO PARA CARTUCHOS	Cr\$ 25.000,00
ROBOCOP II	18,00	MC KIDS	21,00		
TIGOS E TECO	12,00	NHL HOCKEY	14,00	<b>APARELHOS</b>	<b>US\$</b>
YO NOID	12,00	PAPER BOY	14,00	MEGA CD ROOM	410,00
<b>S. FAMICOM</b>	<b>US\$</b>	SUPER MAN	31,00	MEGA DRIVE	150,00
ADV. OF THE SANDRA	67,00	THUNDER FORCE IV	25,00	MICRO GENIUS (72-60)	57,00
DINOSSAURUS	75,00	WONDER BOYY	25,00	NEO GEO (SÉRIE OURO)	750,00
GOLDEN FIGHTER	80,00	E OUTROS		NEO GEO (SÉRIE PRATA)	450,00
HAT TRIK HERO	67,00			SUPER NESS (BABY)	190,00
JORGE FOREMANS	63,00			SUPER NESS (COMPLETO)	245,00
KING OF THE MONSTERS	82,00				
PRINCE OF PERSIA	72,00				
RAMA MEIA	72,00				
S. MARIO PENT	97,00				
TARTARUGA NINJA IV	70,00				
THUNDER SPIRITS	62,00				

## ATENÇÃO!!!

- \* Despachamos para todo o Brasil.
- \* Aceitamos todos os cartões de crédito, inclusive por telefone.

Temos uma variedade de mais ou menos 400 títulos com fotos.

**\* Revendedores autorizados, capital e interior:**

**Amauri Play-Center**  
Fortaleza/CE - (085) 224-7143

**Space Invaders**  
Recife/PE - (081) 424-4328

**Tecno Game**  
Maceió/AL - (082) 221-8994

**Neo Game**  
Natal/RN - (084) 223-6600

TEMOS OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS

HORÁRIO DE ATENDIMENTO:  
9:00 ÀS 19:00 HORAS  
2ª A 6ª FEIRA

SOLICITE NOSSA TABELA POR FAX OU CORREIO!!!

PARA SUA MAIOR TRANQUILIDADE, TEMOS REFERÊNCIAS EM TODO O BRASIL.



**PREÇOS IMBATÍVEIS PARA A MONTAGEM DE SUA VÍDEO LOCADOR**

AVENIDA PAES DE BARROS, 3687 - V. PRUDENTE - SÃO PAULO - SP - CEP 03111

FONE/FAX: (011) 63-2247 - 63-6202 - 272-2366 SUPORTE DE ATENDIMENTO (011) 570-9000



► Walk Machine e um Phantom System por um Mega Drive com dois cartuchos. Alisson H. de Moura, tel.:(031) 921-9430.

► Cartucho *Rock Man 2* do sistema Nintendo 60 pinos por *Batman*, do mesmo sistema. Acássio Conceição Oliveira, tel.:(011) 491-9564.

► Os cartuchos *Sonice Quack Shot* do Mega Drive por outros cartuchos do mesmo sistema de meu interesse. Sidnei, tel.:(011) 249-0345.

► Mega Drive nacional com 12 cartuchos por um Super Nintendo transcodificado com dois cartuchos. Wilson ou Rogério, tel.:(011) 944-2637.

► O cartucho *Final Fight* por *Street Fighter 1* ou *Super Mario World*, do Super NES. Hélio Yukio Takeshita, tel.:(011) 466-1308.

► Phantom System com cinco cartuchos por um Mega Drive. João Guilherme, tel.:(011) 822-2426.

► Top Game VG 9000 com três cartuchos por um Mega Drive. Lindon Johnson D. P. Sousa, tel.:(011) 558-2984.

► Bicicleta Caloi Cross Freestyle mais um VG 2800 e um computador CP-200 S por um Mega Drive. Armando Augusto ou Paulo, tel.:(021) 42-6852

► Nintendo original transcodificado com sete cartuchos mais uma arma de Paintball Crossball L68 com manual e capa especial mais uma luva de beisebol por um Super NES com um cartucho. Diego ou Bernardo, tel.:(011) 871-0213.

► Phantom System com dois cartuchos e adaptador J72 por um Super Nintendo. Jailson B. Ferreira, tel.:(011) 413-3267.

► Mega Drive completo com dois cartuchos por uma bicicleta Mountain Bike. Carlos Eduardo Farias, tel.:(011) 716-2574.

► Master System com um controle, pistola Light Phaser, um Rapid Fire e seis cartuchos, mais um Dynavision III com quatro cartuchos por um Super Nintendo. Jesner Sereni, tel.:(011) 439-2045.

► Nintendo transcodificado com dois controles e cinco cartuchos por um Super Nintendo. Marcos Paulo S. Dantas Neto, tel.:(021) 342-4482.

## DESAFIO

► Desafio qualquer pessoa a me vencer no jogo *Street Fighter 2* do Super NES. Quem tiver força e coragem é só entrar em contato. Kle-

ber Oliveira Gandim. Rua Joaquim Araújo Lima, 3421, Embratel, CEP.78900510, Porto Velho - RO.

► Desafio qualquer ser a me vencer no jogo *Yo! Noid* do Nintendo. Ricardo Amaral de Andrade, tel.:(0125) 44-2942.

► Desafio qualquer pessoa a me enfrentar no jogo *Battletoads* do Nintendo. Vamos lá, tenha coragem aperte Start para iniciar este jogo. Bruno Tavares de Farias, tel.:(081) 721-3794.

## CLUBES

**CLUBE LOUCOS POR MEGA**  
Rua Arquimedes Gonçalves, 193, Ed. Pinheiro, apto.103, Jd. Baiano, CEP.40050, Salvador, BA. O clube oferece um jornal quinzenal com estratégias, lançamentos e recordes e ainda lançamentos quentíssimos dos Estados Unidos e Japão. Escreva-nos.

**MANIC GAME WORLD** Caixa Postal 97455, Nova Friburgo, RJ, CEP 97455. Fundamos um ótimo clube especializado em todos os sistemas de videogames, inclusive em computador PC. Fornecemos jornalzinho com dicas e recordes. Para ser sócio, basta enviar seus dados e os de seu videogame além de uma foto 3x4 para carteirinha.

**CLUBE PSYCHO GAMES** Rua Dr. Adolfo Barreto, 94, CEP 13730000, Mococa, SP. Trabalhamos com todos os tipos de consoles e ainda oferecemos aos associados um jornal mensal com dicas e estratégias chocantes e organizamos campeonatos entre os sócios.



## PARA ANUNCIAR

Você escolhe onde quer anunciar e escreve seu classificado em uma carta para: **Ação Games Clube, Av. Nações Unidas, 5777, 2º andar, CEP 05479-900, São Paulo, SP.** Os anúncios são GRÁTIS

### TEMOS OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS

# BABY GAME

\* Despachamos para todo o Brasil.

MEGA DRIVE	US\$
ALIEN III	21,00
ALIEN STORN	18,00
ARK RIVALS	18,00
ART ALIVE	18,00
BACK TO FUTURE	20,00
BARCELONA 92	18,00
BATMAN	15,00
BULLS X LAKERS	19,00
CALIFORNIA GAMES	15,00
CHUCK ROOCH	21,00
DAVID ROBSON	13,00
DECAP ATTACK	14,00
DESERT STRIKE	18,00
DINOLAND	15,00
DOUBLE DRAGON I	21,00
DOUBLE DRAGON II	17,00
ELEMENTAR MASTER	15,00
ERNEAST EVANS	18,00
EVANDER HOLLY FIELD	22,00
F + 22	15,00
F 1 HERO II (S NAKAJIMA)	18,00
FIGHTING MASTER	13,00
GAIN GROWN	21,00
GHOST BUSTER	15,00
GLEY LANCER	20,00
GREENDOG	21,00
HANDBALL	21,00
HEAVY UNIT	15,00
HOME ALONE	31,00
JAMES BOND II	13,00
JEMEL MASTER	21,00
JOE MONTANA II	19,00
JULIU	14,00
KABUKI	14,00
KID KAMALEON	17,00
LAKERS X CELTICS	15,00
MC KIDS	21,00
NHL HOCKEY	14,00
PAPER BOY	14,00
SUPER MAN	31,00
THUNDER FORCE IV	25,00
WONDER BOY V	25,00

S. FAMICON	US\$
ADV. OF THE SANDRA	87,00
DINOSAURUS	75,00
GOLDEN FIGHTER	80,00
HAT TRIK HERO	87,00
JORGE FOREMANS	83,00
KING OF THE MONSTERS	82,00
PRINCE OF PERSIA	72,00
RAMA MEIA	72,00
S. MARIO PENT	97,00
TARTARUGA NINJA IV	70,00
THUNDER SPIRITS	82,00

SUPER NISS	US\$
BASKETBALL	57,00
BILL LOHMEERS	42,00
CASTLEVANIA IV	57,00
CONTRA III	57,00
DINOCTY	65,00
F + SUP DRIVING SUZUKI	57,00
F - ZERO	52,00
FINAL FIGHT	48,00
GOLDEN FIGHTER (ALT)	62,00
HOME ALONE	55,00
JOE E MAC	55,00
KING OF THE MONSTERS (ALT)	60,00
MISTICAL NINJA	58,00
PIT FIGHTER	65,00
PRINCE OF PERSIA (ALT)	52,00
RAMMA MEIA (ALT)	52,00
ROBOCOP 3	65,00
S. BOWLUNG (ALT)	50,00
SIMPSONS	52,00
SIMPSONS (BART NIGHT MORE)	65,00
STREET FIGHTER II	85,00
SUPER SMASH TV	50,00
SUPER TENNIS	52,00
SUPER WRESTLEMANIA	58,00
TARTARUGA NINJA IV	70,00
THE ROCKTEER	58,00

NINTENDO	US\$
A NIGHT MORE	20,00
BATTLETOADS	19,00
BUCK O'HARE	19,00
CAPITÃO AMÉRICA	18,00
CAPITÃO PLANETA	19,00
CASTLEVANIA KID III	17,00
FRANKSTEIN	19,00
FAMÍLIA ADAMS	19,00
FLINTSTONES	19,00
FRANKSTEIN	20,00
HARLEN GLOBTROTTERS	20,00
HOME ALONE (ESQ. DE MIN)	19,00
MEGA MAN IV	20,00
MEGA MAN V	22,00
MOOPET ADVENTURE	20,00
NINJA GAIDEN III	19,00
ROBOCOP IV	22,00
SIMPSONS II	20,00
SIMPSONS (FUN HOUSE)	18,00
SNON BROTHER	19,00
STREET FIGHTER II	23,00
SUPER CONTRA	17,00
TARTARUGA NINJA III	18,00
THE LITTLE MERMAID	15,00
TIMNY TOON	17,00
WAGNY RACES	21,00
WESTLEMANIA	19,00
BATMAN	12,00
WORLD CHAMP	11,00
DOUBLE DRAGON III	12,00
DOCTOR MARIO	11,00
MISSÃO IMPOSSÍVEL	12,00
NINJA CRUSADER	12,00
TARTARUGA NINJA I	11,00
TARTARUGA NINJA II	12,00
ROBOCOP II	12,00
TICO E TECO	12,00
YO NOID	12,00

ACESSÓRIOS	US\$
ADAP. MEGA DRIVE	12,00
ADAP. NINTENDO 60-72	8,00
ADAP. FAMICON/S. NISS	17,00
CONTROLE PY S. NISS	30,00
CONT. S. NISS (TURBO)	36,00
FOTOS COLORIDAS	Cr\$ 18.000,00
RF PI MEGA DRIVE	8,00
ESTOJO PARA CARTUCHOS	Cr\$ 1.900,00

**ATENDIMENTO PERSONALIZADO, ENTREGAMOS A DOMICÍLIO AS COMPRAS NA CAPITAL**

**PREÇOS IMBATÍVEIS PARA A MONTAGEM DE SUA VÍDEO LOCADORA**

RUA GASPARD FERNANDES, 184 - IPIRANGA - SÃO PAULO

FONE/FA X. (011)215-0374 - 63-0606

## LINHA BILLY BAT

Jogos de Entretenimento  
educativos



- \*Castelo Adisub
- \*Missão Multi-Divi
- \*Ilha dos Números
- \*Mundo da Astronomia



Fone: (011) 813-1066  
813-1510

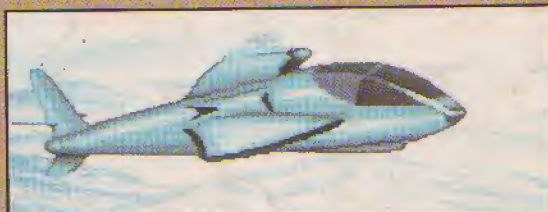
**FIQUE LIGADO  
PRÓXIMA  
EDIÇÃO**

**DAQUI A  
DUAS SEMANAS  
NAS BANCAS**

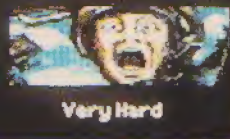
### SNES BATTLE CLASH

Feito para a bazuca Laser Scope, este jogo é um verdadeiro detono de monstros e criaturas

### MEGA LHX ATTACK CHOPPER



UP LHX  
DOWN Apache  
LEFT Decrease difficulty  
RIGHT Increase difficulty  
START Next Screen



Um complexo simulador em que dois participantes controlam juntos o mesmo helicóptero

### NES ADVENTURE ISLAND 3



A melhor versão deste clássico de Nintendinho já chega com uma superdica de seleção de fases

### MASTER MIRACLE WARRIORS

Um surpreendente RPG em inglês antigo. Tire a poeira do dicionário e ferva os neurônios!

### SHOTS SEGA E NEC PODEM SE UNIR

As duas empresas começam a pensar na possibilidade de uma união para enfrentar a Nintendo no mercado mundial. Moashiro Sama está em cima do lance e conta tudo pra você

**AÇÃO GAMES É VIDEO GAME LEVADO A SÉRIO**



Funda  
VICTOR CH  
(1907)  
Dir  
Angelo P  
Roberto C

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

## ACÃO GAMES

Diretor-Gerente: Carlos C. Arruda

### REDAÇÃO

Redatora-chefe: Regina Giannetti  
Editor: Paulo Montoia  
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa  
Diagramadores: João Ailton O. Andrade  
Assistente de Redação: Érica Luísa Assan Cár  
Colaboradores: Arte - Claudio Santos Albu  
que, Iusse José Filho, Simone Zucas. Revis  
Suzete Stimpel. Fotografia - Angel Mora  
Carneiro. Assistente de Edição Fotograf  
Tadeu Cerqueira Pereira. Consultores - Chr  
Zaharic, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Rol  
de Lima Ioió, Mário Câmara Filho, Moashiro S  
Texto - Beto Guimarães, Ivan David Silva.

### PUBLICIDADE

Diretor: Rogério Rahier  
Gerentes: Alaor Machado, Miguel Castello  
Supervisores: João Jorge Rangel, Osca  
Oliveira (SP); Lidia Camarate, Thaís Franco  
Contatos: Afonso Alomares, Antonio Periss  
Roberto Verselli, Tânia Mattana (agências)  
Maria Lobo, Claudia Freitas, Marcelo Ca  
Maria Tereza Barreira, Marília Hindi, M  
Lappas, Patrícia Juliaz (diretos).  
Marketing Publicitário: Marta de Moraes  
Coordenadores: Igor Assan, José Soares.

### COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Mirandez Gomes  
Gerente de Planejamento e Controle:  
Camargo  
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato  
Gerente de Promoções: Sandra Galli Pons

Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro F  
Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves  
Operações Editoriais: Rossane Gonçalves  
Diretora Responsável: Liège de Lima Dória C

Ação Games é uma publicação quinzenal da E  
Azul S.A. São Paulo Redação e Correspond  
Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479-900, tel:  
211-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05369  
(011) 83178, fax: (011) 813-9115. Telegra  
Editabril/Abril Press. Rio de Janeiro: R. Ma  
Câmara, 160 - 15º andar - grupos 1534/35 - C  
CEP 20020-80, tel: (021) 532-0313 (PABX),  
(021) 36890, fax: (021) 532-1486, CP 4816. Te  
mas: Editabril/Abril Press. Circulação desta r  
1.ª quinzena de dezembro. Números atras  
ao preço da última edição em banca, por inten  
de seu jornalista ou no distribuidor das public  
Abril de sua cidade. Distribuída com exclusiv  
no país pela DINAP - Distribuidora Nacion  
Publicações, São Paulo. Sa

**ANER** ao assinante: tel. (011) 823  
Fotolito: Fotoline Ltda., Repro S.A., Estúdio G  
IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA AB

**BIZ**  
É  
**ROCK**  
SEMPRE  
NAS  
BANCAS



# IMITAÇÕES EXISTEM

**SÓ O LEGÍTIMO VEM COM CHAVEIRO**



### PRO-1

COMPATÍVEL COM ATARI E MASTER SYSTEM

- Design anatômico
- Chaveamento para os dois sistemas
- Manche do direcional removível
- Acionamento com borrachas condutivas

### PRO-2

COMPATÍVEL COM MEGA DRIVE

- Design anatômico
- Sistema turbo programável
- Manche do direcional removível
- Acionamento com borrachas condutivas
- Leds indicadores de power e turbo
- Slow-Motion (Camera-Lenta) Programável

### PRO-3

COMPATÍVEL COM PHANTOM SYSTEM, VG 9000, HI-TOP GAME

- Design anatômico
- Sistema turbo programável
- Manche do direcional removível
- Leds indicadores de power e turbo

### PRO-4

COMPATÍVEL COM DYNAVISION 2 e 3

- Design anatômico
- Sistema turbo programável
- Manche do direcional removível
- Leds indicadores de power e turbo
- Saída para fone de ouvido

### PRO-5

COMPATÍVEL COM MEGA DRIVE

- Design anatômico
- Manche do direcional removível
- Acionamento com borrachas condutivas

**SE TEM CHAVEIRO É PRO!!**

**Chips do Brasil** VENDAS NO ATACADO TEL: (011) 264-2004

**BRASIL:** Mesblé • SP: Fotópica • Brinquedos Laura • Foto Elite • Eletrônica Cacv • Imkos Duarte • Star • JM Toy'n Games • Tech Video • David de Costa • Eldorado Plaza • Garmemania • Eletrônica Sta. Ifigênia • Mappin • Paiva Foto Som • Wicale • Eletrônica Cado • V.C.C. • Cinética • G.S.R. • Jocko • Foto Belle Center • Power Conversion • Brasimac • K-Hi • Bruno Bios • Relojaria Clube • Lojas Nippon • Elezro So • Bazar • Filpper • Ponto Frio • Relojaria Meeds • Coop. Banco do Brasil • System Games • Tilly's Video • Paes Mendonça • Coml. Eduardo • Epison • INTERIOR: Stana Magazine • Carrefour • Brinquetrem • Hi-Tac • Brasimac • Tevazel • Fernando's • All Color • Bolinha Brinquedos • Casa Bongo • Curadinho • Foto Orica Ferrari • Manjone Video • Supermercado Exato • Dado Presentes • Pop Games • Jolo Som • Pr. Odontológica • Viadoca • RJ: Fotomania • Pompadour • Ponto Frio • Ahilar • W. Shock • Telenio • Onça Sonora • Léo Foto • Orica Suiza • Carrefour • Fotológica • MG: Casa Harmonia • Kita Colônia • Carrefour • Transistore • Rota Plus • Hot Som • Eletrônica Guanari • Eletrônica Futuro • Eletrônica Musical • Foto Elites • Som Maior • B. Shock • Brasimac • Sendas • Foto Retes • Fotosom • Tamoios Discos • PR: Hermes Macedo • Game Center • Foto Maringá • Tradisom • Amplisom • Eletrônica Video Som • Audio Color • Ueta • Cel Video • Brasimac • Love Sons • Polárônica • BC: Som Maior • Lojas York • World Games • Maria Stefano • Benedetti • K.G. • RS: Focós Video • Jô Discos • Lajas Multisom • Simar • Vioram • Palácio Musical • Rádio Vitória • Novellito • Electro Rádio Astral • Casa dos Gravadores • Amo Decker • R. B. Livrarias • Toche Video • Griffe • Mil Sons • CE: Eletrônica Adiel • Top Data • Eletrônica Musical • Electroeletrônica Confiança • F. Walter • King Jô • Eletrônica TV Som • Paraiso • S. Nobre • Vital • Eletrônica TV Rádio • Sol Informática • PE: Game System • Aty Video • Lojas Verlo • Super Toy • Eletrônica Yang • Hiper Shock • Master Brinquedos • DF: Larry Games • Tevebrás • Acous Marinos • Brashock • DF Shock • Ponto Frio • GO: Brasimac • RN: Game Mania • PA: Fox Video • MS: Brasimac • A. Shock • Tociyassu • MT: Brasimac • Etze Foto • Nova Dimensão • EB: Eletrônica Yung • Eletrônica Rangel • F okus Som e Imagem • Joalheria e Relojaria Vieirs • Novex • BA: Bruden Som • Comequel • Dan Shock • AL: M. Shock • Intersom • MA: Zona Franca

# AGORA SEU PAI NÃO TEM DESCULPA

Seu pai está sem saída: a Dynacom está lançando o *Dynavision 3 Action*, que custa menos que os de sua categoria. Mas não fica de-  
vendo nada em emoção:

#### Console Action

- *Dual Connector System*, que aceita cartuchos de 60 pinos (japoneses) e 72 pinos (americanos) para você jogar qualquer game padrão Nintendo\*, sem uso de adaptadores
- *Saídas separadas de Áudio e Vídeo* para melhor definição de imagem e som, e possibilitando ainda gravação dos games em videocassete
- Exclusivo sistema de *Silenciamento da TV* durante a troca do cartucho

#### Joystick TPC

- *Design anatômico*
- 6 botões de *Tiro* (com Turbo Automático) e 3 de *Função*
- *Slow-Motion* com indicação luminosa que diminui pela metade a velocidade do jogo para você não ser pego de surpresa
- Exclusivo *Botão de Tiro A+B*, que num só toque dispara os botões A e B ao mesmo tempo



**DYNAVISION 3**  
**ACTION**

**DESTRÓI MAIS  
POR MUITO MENOS**

- *Mini-manche removível* que transforma o botão Direcional em manche tipo Arcade (igual ao dos fliperamas)
- Acessórios compatíveis não inclusos: *Pistola Turbo Flash Gun*, *Joystick Turbo Jet Control* e *Cartuchos de Jogos*

Peça *Dynavision 3 Action* pro seu pai: ele economiza de um lado e você detona do outro.

**DYNACOM**  
*A Dynacom é fera.*